

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

GUSTAVO DE MELO FRANÇA

**OS PROCESSOS DE HIBRIDISMO CULTURAL NA ANIMAÇÃO JAPONESA: UMA
COMPREENSÃO DO CAMPO A PARTIR DO CASO “*LITTLE WITCH ACADEMIA*”
E O SUBGÊNERO DE GAROTAS MÁGICAS**

SÃO CRISTÓVÃO/SE

2020

GUSTAVO DE MELO FRANÇA

**OS PROCESSOS DE HIBRIDISMO CULTURAL NA ANIMAÇÃO JAPONESA: UMA
COMPREENSÃO DO CAMPO A PARTIR DO CASO “*LITTLE WITCH ACADEMIA*”
E O SUBGÊNERO DE GAROTAS MÁGICAS**

Texto de dissertação submetido à banca examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Sergipe (UFS), sob a orientação do Prof. Dr. Jean Fábio Borba Cerqueira, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

SÃO CRISTÓVÃO/SE

2020

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

F814p França, Gustavo de Melo
Os processos de hibridismo cultural na animação japonesa :
uma compreensão do campo a partir do caso "*little witch
academia*" e o subgênero de garotas mágicas / Gustavo de Melo
França ; orientador Jean Fábio Borba Cerqueira. – São Cristóvão,
SE, 2020.
210 f. : il.

Dissertação (mestrado em Comunicação) – Universidade
Federal de Sergipe, 2020.

1. Comunicação de massa. 2. Animação cultural. 3. Televisão
- Seriados. I. Cerqueira, Jean Fábio Borba, orient. II. Título.

CDU 659.3



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO – PPGCOM

**ATA DA SESSÃO DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO – UFS**

Título do trabalho: "OS PROCESSOS DE HIBRIDISMO CULTURAL NA ANIMAÇÃO JAPONESA: UMA COMPREENSÃO DO CAMPO A PARTIR DO CASO "LITTLE WITCH ACADEMIA" E O SUBGÊNERO DE GAROTAS MÁGICAS"

Aluno (a): GUSTAVO DE MELO FRANÇA

Data da defesa: 28/10/2020

Às catorze (14h) do dia vinte e oito (28) do mês de outubro de 2020, o Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe realizou a defesa de dissertação de Mestrado do discente GUSTAVO DE MELO FRANÇA intitulada: "OS PROCESSOS DE HIBRIDISMO CULTURAL NA ANIMAÇÃO JAPONESA: UMA COMPREENSÃO DO CAMPO A PARTIR DO CASO "LITTLE WITCH ACADEMIA" E O SUBGÊNERO DE GAROTAS MÁGICAS", conforme o que estabelece a resolução Nº 60/2014/CONEPE/UFS, que regula o funcionamento do PPGCOM/UFS. A banca examinadora foi realizada por videoconferência motivada pela necessidade de distanciamento social diante da pandemia de COVID-19. Composição da banca: Jean Fábio Borba Cerqueira (PPGCOM-UFS) – presidente da banca e orientador, Tatiana Guenaga Aneas (PPGCOM-UFS) – avaliadora interna e Marco Buccini Pio Ribeiro – avaliador externo (UFPE/NDC). Após o discente apresentar seu trabalho, a banca fez os questionamentos e comentários referentes à pesquisa, os quais foram respondidos. Ao final, a banca se reuniu e considerou o discente GUSTAVO DE MELO FRANÇA aprovado no Curso de Mestrado em Comunicação da UFS.

Cidade Universitária "Prof. José Aloísio de Campos", 28 de outubro de 2020

Banca Examinadora:

Prof Dr. Jean Fábio Borba Cerqueira (PPGCOM-UFS) – **PRESIDENTE DA BANCA**

Programa de Pós-Graduação em Comunicação:
Prédio de Comunicação Social. Andar Superior, Sala 01 - Cidade Universitária Prof. José Aloísio de Campos Av. Marechal Rondon, S/N – CEP 49.100-000 – Rosa Elze – São Cristóvão – Sergipe – Brasil
Telefone: (79) 2105-6390 – E-mail: mestradocomunicacao.ufs@gmail.com



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO – PPGCOM

Prof.ª Dr.ª Tatiana Guenaga Aneas (PPGCOM-UFS) – avaliadora interna
(participação à distância por videoconferência)

Prof. Dr. Marco Buccini Pio Ribeiro (UFPE/NDC) – avaliador externo
(participação à distância por videoconferência)

Programa de Pós-Graduação em Comunicação:
Prédio de Comunicação Social, Andar Superior, Sala 01 - Cidade Universitária Prof. José Aloísio de
Campos Av. Marechal Rondon, S/N – CEP 49.100-000 – Rosa Elze – São Cristóvão – Sergipe – Brasil
Telefone: (79) 2105-6390 – E-mail: mestrado comunicacao.ufs@gmail.com

Dedico este trabalho a Maria Carolina, pelo apoio nos momentos difíceis, e por sempre acreditar em mim.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Jean, que mais do que um orientador, foi um amigo que me aconselhou tanto no âmbito acadêmico quanto no pessoal.

A Ricardo, Nayara, Denise, Mirabel, Roselí, Maria Luiza, Aianne e Cristiano, que são grandes amigos que fiz durante essa trajetória do mestrado.

À Danilo, sempre atencioso e prestativo.

Aos professores do PPGCOM, mas em particular, às professoras Tatiana, Renata e Greice, que deram uma grande contribuição para a evolução teórica deste trabalho.

À professora Lilian que enxergou potencial no meu pré-projeto.

Ao PPGCOM e a FAPITEC que possibilitaram a realização dessa pesquisa.

Aos meus pais, Glademir e Rosa, e ao meu irmão que sempre incentivaram o caminho do estudo.

Aos meus amigos, Jean, Andson e Digdoo.

E a Maria Carolina, pois além de todo amor que você me dá, essa pesquisa só existe por sua causa.

“Estudar processos culturais, mais do que
levar-nos a afirmar identidades
autossuficientes, serve para conhecer formas
de situar-se em meio à heterogeneidade e
entender como se produzem as hibridações”

(Néstor Canclini)

RESUMO

Nos últimos anos a animação japonesa apresentou uma maior penetração em mercados estrangeiros, sobretudo por causa das plataformas de *streaming*, as quais despontam como novas forças que tencionam o campo da animação japonesa. Diante deste contexto, esta pesquisa assume como objetivo geral investigar os processos de hibridismos culturais na configuração visual da produção animada japonesa em resposta às tensões ocorridas em seu campo a partir do subgênero de garotas mágicas. Assume-se, portanto, que produções culturais e artísticas são históricas e que sua construção está imersa na dinâmica do campo. Como fundamento central deste trabalho, encontram-se os estudos de Pierre Bourdieu e Néstor García Canclini e suas considerações a respeito da capacidade de combinação, reprodução e renovação da cultura, e também do nivelamento, da convergência e das disputas de posição. Como de *corpus* de análise, serão contempladas a animação “*Little Witch Academia*” e outras produções animadas que fazem parte do subgênero *Mahou shoujo* (garotas mágicas), a partir dos contextos sociocultural, histórico, político e econômico, de modo a compreender como a animação japonesa mescla elementos culturais nacionais com os elementos estrangeiros, em sua configuração visual tanto na aparência das personagens quanto nos mundos narrativos representados.

Palavras-chave: Hibridismo cultural; Campo; Animação Japonesa; Garotas Mágicas; *Little Witch Academia*

ABSTRACT

In recent years the Japanese animation has shown a greater penetration in foreign markets, mainly because of streaming platforms, which emerge as new forces that strain the field. Given this context, this research assumes as a general aim to investigate the processes of cultural hybridism in the visual configuration of Japanese animated production in response to the tensions that occurred in their field from the subgenre of magical girls. Therefore, it is assumed that cultural and artistic productions are historical and that their construction is immersed in the dynamics of the field. As the central foundation of this work, there are the studies of Pierre Bourdieu and Néstor García Canclini and their considerations regarding the capacity for combination, reproduction and renewal of culture, as well as leveling, convergence and position disputes. As a corpus of analysis, the animation “Little Witch Academia” and other animated productions that are part of the subgenre Mahou shoujo (magical girls) will be contemplated, from the socio-cultural, historical, political and economic contexts, in order to understand how the animation Japanese mixes national cultural elements with foreign elements, in their visual configuration both in the appearance of the characters and in the narrative worlds represented.

Keywords: Cultural Hybridism; Field; Japanese animation; Magical Girls; Little Witch Academia

Lista de Figuras

Figura 1 – Exemplo da utilização do ponto de fuga e conhecimentos de luz e sombra na animação japonesa “Violet Evergarden Gaiden: Eternidade e a boneca de Auto Memória” (2019).....	41
Figura 2 – Utilização de linhas de movimento na animação japonesa	53
Figura 3 – Variedade de enquadramentos na animação japonesa.....	53
Figura 4 – <i>Frame</i> da animação “ <i>Speed Racer</i> ”	54
Figura 5 – <i>Frame</i> da animação “ <i>Akira Racer</i> ”.....	56
Figura 6 – Emakimono: "Os Cinquenta e Quatro Capítulos do Conto de Genji nos Tempos Modernos", de Toyohara Kunichika	69
Figura 7 – A grande onda de Kanagawa, ukiyo-e de Katsushika Hokusai	72
Figura 8 – <i>Utsushi-e</i>	73
Figura 9 – “ <i>Saru Kani Gassen</i> ” (1927) de Yusuji Murata	81
Figura 10 – “ <i>Norakuro Nitohei</i> ” (1933).....	81
Figura 11 – Personagens de “ <i>Momotarō no Umiwashi</i> ”.....	83
Figura 12 – Composição cinematográfica da montagem na animação “ <i>Momotarō no Umiwashi</i> ”.	84
Figura 13 – Exemplo de recriação da prática do <i>Kamishibai</i> nos dias atuais	93
Figura 14 – Desenho da dinâmica entre os campos na década de 1960.....	95
Figura 15 – Safiri, uma personagem de Osamu Tezuka	98
Figura 16 – Exemplo da utilização do olho cintilante na animação japonesa “Violet Evergarden Gaiden: Eternidade e a boneca de Auto Memória”.....	99
Figura 17 – Cena da animação “ <i>High score girl</i> ” produzida através de software de computação gráfica 3d	100
Figura 18 – Interação entre personagens femininas na animação “ <i>Mahoutsukai Sally</i> ”.....	107
Figura 19 – Sally, a protagonista da animação “ <i>Mahoutsukai Sally</i> ”	113
Figura 20 – Cenários da animação “ <i>Mahoutsukai Sally</i> ”	114
Figura 21 – Caixa de lápis da animação “ <i>Mahoutsukai Sally</i> ”.....	115
Figura 22 – Akko, a protagonista da animação “ <i>Himitsu no Akko-chan</i> ”	116
Figura 23 – Paisagens da animação “ <i>Himitsu no Akko-chan</i> ”	116
Figura 24 – <i>Frames</i> da abertura da animação “ <i>Himitsu no Akko-chan</i> ”	117
Figura 25 – Transformações da Akko na animação “ <i>Himitsu no Akko-chan</i> ” de	118
Figura 26 – Akko trajada como um menino na animação “ <i>Himitsu no Akko-chan</i> ” de	118
Figura 27 – Página do mangá “ <i>Rosa de Versalhes</i> ”	121
Figura 28 – Cenas com a protagonista e a vilã da animação “ <i>Majokko Megu-chan</i> ”	124
Figura 29 – “ <i>Majokko Megu-chan</i> ” na fileira superior e “ <i>Cutey Honey</i> ” na fileira de inferior	126
Figura 30 – “ <i>Uchuu Senkan Yamato</i> ”, exemplo de animação narrativista.....	129

Figura 31 – “ <i>Mirai Shonen Conan</i> ”, exemplo de animação expressionista.....	130
Figura 32 – Lulun Flower, Yabouki e Togeneshia da animação “ <i>Hana no Ko Lunlun</i> ”	133
Figura 33 – Momo, Yuu e Mai, protagonistas das animações “ <i>Magical Princess Minky Momo</i> ”, “ <i>Magical Angel Creamy Mami</i> ” e “ <i>Star Magician Magical Emi</i> ”	135
Figura 34 – Kiki, a protagonista da animação “ <i>Kiki's Delivery Service</i> ”	137
Figura 35 – Desenho da dinâmica entre os campos na década de 1990.....	147
Figura 36 – Protagonista da animação “ <i>Dirty Pair</i> ”	148
Figura 37 – Usagi Tsukino, protagonista da animação “ <i>Bishoujo Senshi Sailor Moon</i> ”	150
Figura 38 – Torre de Tóquio e o Reino da Lua	151
Figura 39 – Vestido da <i>Sailor Moon Wedding Dress Collection</i>	153
Figura 40 – Cenas com a Shine Chariot na animação “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2013).....	162
Figura 41 – Exterior e Interior de Luna Nova na animação “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2013)....	163
Figura 42 – Personagem Akko, representada enquanto criança, na animação “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2013)	164
Figura 43 – Exemplo de esticar e achatar na animação “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2013).....	165
Figura 44 – Exemplo de olho cintilante na animação “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2013)	165
Figura 45 – Exemplo de movimentação a partir do deslocamento lateral entre camadas na animação “ <i>Little Witch Academia: The Enchanted Parade</i> ” (2015).	167
Figura 46 – <i>Frames</i> configurados a partir da utilização da técnica smear na animação “ <i>Little Witch Academia: The Enchanted Parade</i> ” (2015).....	167
Figura 47 – Quadros da batalha contra o monstro gigante na animação “ <i>Little Witch Academia: The Enchanted Parade</i> ” (2015)	168
Figura 48 – Sequência configurada a partir de esquemas estilísticos diferentes no episódio nove da animação “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2017).....	170
Figura 49 – <i>Frame</i> do episódio oito de “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2017)	171
Figura 50 – Referências ocidentais na animação “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2017)	172
Figura 51 – Referências de outros subgêneros japoneses em “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2017)..	172
Figura 52 – Alunos de Luna, da animação “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2017).....	173
Figura 53 – Sequência de diálogo entre Akko e Diana na animação “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2017)	175
Figura 54 – Variedade de expressões faciais da Akko, protagonista da animação “ <i>Little Witch Academia</i> ” (2017)	175
Figura 55 – Desenho da dinâmica entre os campos na segunda metade da década de 2010	177

Lista de Gráficos

Gráfico 1 – Participação por estúdio na produção de animações de garotas mágicas entre o ano de 1974 e 1990	128
Gráfico 2 – Participação por estúdio na produção de animações de garotas mágicas entre o ano de 1991 e 2012.....	154

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
1.1 Problemática	16
1.2 Percurso Metodológico	21
1.3 Estrutura da Dissertação	24
2. A IDENTIDADE IMAGINADA DO JAPÃO E O HIBRIDISMO CULTURAL EM SUA PRODUÇÃO ANIMADA	26
2.1 Notas iniciais sobre a representação da cultura japonesa no mundo ocidental.	26
2.2 <i>Mukokuseki</i> e <i>Nihonjihen</i> , narrativas das tensões com o estrangeiro.	32
2.3 Hibridismos Culturais	42
2.4 A Animação Japonesa e a sua marca de Distinção no Ocidente	47
3. O CAMPO DA ANIMAÇÃO JAPONESA E A SUA ORIGEM	60
3.1 A definição do Campo	60
3.2 A animação no Japão em um primeiro momento	65
3.3 O Campo da Animação Japonesa	85
3.3.1 Os esquemas estilísticos das Animações Japonesas	96
4. OS PROCESSOS DE HIBRIDISMO CULTURAL NA ANIMAÇÃO JAPONESA: UMA COMPREENSÃO DO CAMPO A PARTIR DO CASO LITTLE WITCH ACADEMIA E O SUBGÊNERO DE GAROTAS MÁGICAS	104
4.1 O surgimento das Garotas Mágicas durante o Primeiro <i>Boom</i> da Animação Japonesa	105
4.2 A Diversificação na década de 1970	120
4.3 O fenômeno <i>Kawaii</i>	133
4.4 O surgimento da cultura <i>otaku</i>	139
4.5 As Garotas Guerreiras e o mercado internacional	148
4.6 Little Witch Academia e o hibridismo cultural em um novo contexto do Campo	156
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	178
REFERÊNCIAS	187
ANEXOS	195

1. INTRODUÇÃO

A animação é geralmente o primeiro tipo de produção audiovisual a nos despertar um interesse e fascínio logo nos primeiros anos de vida, e por isso, apesar das possibilidades teoricamente quase infinitas de configuração e abordagem, ela se tornou um tipo de produção artística e midiática frequentemente relacionada ao público infantil, principalmente a categoria de desenho animado.

Durante o fenômeno de expansão do mercado televisivo norte-americano, o desenho animado tornou-se praticamente sinônimo de produção audiovisual voltada para a criança, pois muitos dos desenhos animados produzidos para o cinema em décadas anteriores não conseguiram ser transmitidos integralmente na televisão por causa de um sistema de censura mais rígido. Além disso:

Com o aperfeiçoamento das técnicas de animação limitada, inicia-se timidamente a produção de novas séries específicas para a televisão (*cartoons*), todavia relegadas ao público infantil. Os episódios eram exibidos principalmente no horário do sábado de manhã, considerado pelos anunciantes e pelas próprias emissoras como um horário inexpressivo comercialmente e destinado às crianças. Assim, os desenhos animados foram inicialmente um tipo de produção de baixo orçamento, marginalizada pela crítica, pelos anunciantes e até mesmo pelas próprias emissoras (NESTERIUK, 2011, p.74).

Por intermédio da interação com a criança e do advento da televisão, e sua programação matinal, o desenho animado foi inicialmente estigmatizado como um tipo de produção destinada ao público infantil no Ocidente. Neste contexto, animações que apresentam um público alvo diferente deste podem ser previamente rotuladas como destinadas à criança através da influência da relação culturalmente enraizada entre desenho animado e o público infantil. Desta forma, o observador pouco familiarizado com a diversidade de abordagens temáticas possíveis nesse tipo de arte pode sustentar uma visão estigmatizada acerca da animação.

No Brasil, até recentemente, as animações exibidas eram majoritariamente de origem estrangeira, tendo as crianças brasileiras um contato desde cedo com conteúdo produzido principalmente nos Estados Unidos. As animações norte-americanas dominaram este segmento no país durante décadas, e essa presença constante auxiliou na consolidação da compreensão estigmatizada desse tipo de produção como sendo destinada exclusivamente as crianças. Todavia, a partir da década de 1990, as animações japonesas começaram a ser transmitidas com uma maior frequência nos canais de televisão aberta e por assinatura no

Brasil, demonstrando a partir dessas exibições, uma alternativa ao já tradicional conteúdo norte-americano, tanto na maneira de configuração, quanto nas abordagens temáticas, que pareciam menos infantis. A partir desse momento, começou a surgir no país, uma comunidade de fãs dedicados a esse tipo de animação, que apresentava produções destinadas a uma grande variedade de públicos, tanto infantis quanto adultos, masculino e feminino.

Esses fãs começaram a circular e legendar esse conteúdo originário do Japão de maneira alternativa, buscando suprir uma demanda existente, visto que, os espaços nos canais de televisão e nos cinemas ainda eram dominados pelas animações produzidas nos Estados Unidos. Entretanto, o consumo de animação japonesa por meios oficiais tem aumentado nos últimos anos no Brasil, e no mundo, por conta do surgimento das plataformas de *streaming*. Por causa de plataformas como a *Netflix*, *Prime* e *Crunchyroll*, a animação japonesa começou a interagir de maneira mais eficiente com um público estrangeiro mais variado.

Neste contexto, o Brasil é atualmente um dos países que mais consome animação japonesa no mundo, de acordo com o painel publicado pelo *Netflix* no Anime Slate 2017¹. Essa maior participação de outros países como no consumo desse tipo de produção, historicamente centrada no público japonês, pode levar a adoção de novas estratégias representacionais. Assim, a busca por um diálogo mais efetivo com esse público estrangeiro, cada vez maior e diverso, pode gerar novas formas de configuração para esse tipo de animação. Desta forma, a partir das inquietações provocadas por esse novo cenário no qual a animação japonesa está imersa, esta pesquisa tem como objetivo geral, investigar os processos de hibridismos culturais na configuração visual da produção animada japonesa em resposta às tensões ocorridas no campo da animação japonesa a partir do subgênero de garotas mágicas².

1.1 Problematização

O Japão possui, na segunda década do século XXI, a indústria de animação mais competitiva do mundo (McCARTHY, 2012). Este mercado apresentou crescimento consecutivo nos últimos sete anos, sendo suas receitas relacionadas à distribuição da produção na internet e à exibição no exterior, segmentos que mais cresceram nesse curto espaço de

¹ Brasil está entre os países que mais assistem anime no mundo. NERDBUNKER, 2017. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/brasil-esta-entre-os-paises-que-mais-assistem-anime-no-mundo/>>. Acesso em: 13 de set. de 2018.

² Segundo Luís Nogueira (2010), um subgênero é um agrupamento formado por temáticas, iconografias, estilos, tipos de personagens, comuns que constituem as obras que o integra (NOGUEIRA, 2010). Assim, o subgênero de garotas mágicas é um tipo de produção animada japonesa protagonizada por personagens femininas que apresentam poderes. Essas personagens podem ser típicas garotas japonesas que ganham poderes, ou garotas com poderes que se mudam para um ambiente no qual a magia é um elemento estranho.

tempo. De forma geral, para termos uma ideia desta dimensão, este setor movimentou 20 bilhões de dólares, advindos principalmente da produção de 130.808 minutos de animação para televisão³, no ano de 2018 (HIROMICHI *et al.*, 2019).

O Japão, nos últimos anos, tem apostado em sua indústria cultural para ampliar sua influência global, tendo o segmento de animação um papel central nesse movimento (CHOO, 2010). As animações são consideradas estimados produtos de exportações da cultura pop japonesa ao ponto de a Olimpíada de Tóquio – que seria realizada em 2020 – escolher personagens das animações japonesas como embaixadores do evento, promovendo, de acordo com os organizadores, a influência japonesa sobre a cultura pop moderna⁴.

O impacto e a amplitude da produção animada japonesa podem ser sentidos na arte, no cinema, na literatura, na televisão, nos quadrinhos, nos videogames, e até mesmo nas músicas do Ocidente, o que revela a sua influência na cultura popular ocidental (CANNON, 2011). Várias produções animadas norte-americanas como “Avatar: A Lenda de Aang” (2005) da *Nickelodeon*, “Voltron: O Defensor Lendário” (2016) da *DreamWorks*, “Star vs. as Forças do Mal” (2015) da *Disney*, “Steven Universo” (2013) do *Cartoon Network*, e “She-ha” (2018) da *Netflix* apresentam influência direta dos animês⁵. Deste modo, a animação japonesa parece representar um contraponto ao discurso tradicional de globalização, comumente sugerindo a criação de uma indústria global homogeneizada, moldada pela cultura popular norte-americana (LEONG, 2011), visto que, parte desta cultura popular começa a acomodar elementos e características das produções da cultura popular japonesa.

Douglas Kellner aborda em seu livro “A Cultura da mídia” (2001), que existe uma tendência para estudos culturais da mídia com ênfase na recepção do texto junto ao público, deixando de lado análises do modo como os textos são produzidos em contextos históricos, sociocultural, político e econômico. Os produtos culturais, por nascerem e produzirem efeitos em determinados contextos, podem proporcionar uma observação sobre a dinâmica das tendências de produção e de consumo. Deste modo, é importante compreender o contexto socioeconômico e cultural no qual obras foram desenvolvidas, como também entender as condições de recepção e participação do público com as quais elas pretendem interagir.

³ Esse tempo é dividido entre 235 novas animações lançadas na televisão japonesa durante o ano de 2018 e 97 continuações de séries lançadas nos anos anteriores, o que demonstra uma grande capacidade de renovação de conteúdo no mercado de animação japonesa.

⁴ REDAÇÃO GQ. Tóquio 2020 terá animes como embaixadores. *Globo.com*, 2017. Disponível em: < <https://gq.globo.com/Corpo/Esportes/noticia/2017/02/toquio-2020-tera-animes-como-embaixadores-conhece-todos.html> >. Acesso em: 20 de jun. de 2018.

⁵ Termo em japonês que se refere à animação.

Em se tratando de animação, por intermédio de uma revisão bibliográfica sobre pesquisas com a temática da animação nos anais da Intercom⁶ e da Socine⁷, foi constatado que existem poucos trabalhos acadêmicos sobre o tema no país, e estes apresentam uma tendência frequente em abordar a animação apenas como um texto, elemento de amostra para discorrer sobre outras questões, sem versar sobre as características específicas da linguagem da animação e de seu contexto de produção. Possivelmente, isso acontece pelo interesse ainda recente da academia pelos estudos de animação.

David Bordwell (1996b) aponta que o campo denominado como “estudos de cinema” começou a se formar na década de 1960 através da criação dos cursos de cinema nas universidades norte-americanas, mas esse campo de estudos apenas se consolidaria nas décadas seguintes, sendo, portanto, um campo de estudo relativamente recente. Em seu início, autores de diferentes áreas, como os de estudos literários, migraram para os estudos de cinema, em muitos casos sem rever por completo as suas considerações teóricas desenvolvidas na área anterior, mantendo uma continuidade no modo de raciocínio. Esse tipo de movimento pode ser visto no campo dos estudos em animação, que se encontra em um caminho de consolidação, com autores de áreas diversas desenvolvendo estudos acerca da obra animada.

A baixa adesão histórica aos estudos em animação é também consequência de certa resistência que a academia manteve em relação a pesquisas relacionadas com esse objeto, pois como abordado por Alberto Lucena Jr (2010), existe uma resistência da área acadêmica em relação a filmes animados, considerados por muitos, coisa de criança, já que vivemos em uma sociedade centrada na vida adulta. Neste sentido, João Batista Melo (2011) ao citar Douglas Street aponta que os textos infantis foram historicamente excluídos dos cânones literários, pois a literatura infantil era considerada inferior em relação à literatura destinada ao público adulto. Essa segregação que é observada no campo da literatura também pode ser estendida a animação em relação ao cinema tradicional, sendo essa primeira, estigmatizada em muitos casos como um tipo de produção infantil, mesmo apresentando uma ampla possibilidade de produção com diferentes abordagens, como pode ser observada na produção animada japonesa, mesmo no âmbito comercial. Todavia, a pouca atenção dada ao cinema de animação, pelos estudiosos do campo dos estudos de cinema, também pode estar relacionada à diferença de linguagem, pois, apesar da animação manter similaridades com o cinema

⁶ A Intercom é a Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, sendo o maior congresso do país na área de comunicação.

⁷ Sociedade brasileira de estudos de cinema e audiovisual.

convencional, o cinema de animação apresenta particularidades suficientes que o fazem ser considerado uma linguagem a parte.

Em relação à animação japonesa, mesmo com a pluralidade de abordagens presentes nesse tipo de produção, e o relativo impacto que ela causou na segunda metade da década de 1990 no país, os trabalhos acadêmicos, em boa parte, encontram-se voltados para questões estéticas, narrativas, e sobre a relação dos fãs e grupos de *fansubs*⁸. Através de um levantamento bibliográfico, verificou-se, que no exterior a animação japonesa é tratada com o foco maior nas características intrínsecas, sendo desconsiderado, em alguns casos, o contexto real em que as produções estavam imersas no momento de produção. Esse tipo de abordagem sinaliza uma possível tendência ocidental de discorrer sobre a animação japonesa, versando a partir do exótico, do diferente, do produto do outro.

No Brasil ainda existem poucos estudos sobre animação, e por consequência a animação japonesa é pouco compreendida, apesar de o país ser um grande consumidor deste tipo de produção, e ter a maior comunidade de japoneses fora do Japão. Sonia B. Luyten (2018), uma das primeiras pesquisadoras no país a trabalhar com animê e *mangá*⁹, relata a existência do interesse de universitários em pesquisar a animação japonesa em teses e trabalhos de conclusão de curso, porém os professores e orientadores muitas vezes recusam trabalhos com essa temática por desconhecimento e pouca familiaridade com o objeto.

Além disso, livros bastante utilizados no país que abordam a temática da animação no geral, como “Arte da animação: técnica e estética através da história” de Alberto Lucena Jr (2011) e “O Cinema de Animação” de Sebastien Denis (2011), tangenciam a animação japonesa como um tipo de produção a parte, mesmo que nessas obras os autores abordem tanto animações norte-americanas, quanto europeias e do leste europeu. Isso promove de certo modo, pouca familiarização teórica com as produções de origem japonesa, pois mesmo nas referências dos trabalhos da Socine e do Intercom que abordam a animação do Japão, podemos notar uma baixa frequência de citações de autores que estudam esse tipo de animação, apesar do crescimento da produção acadêmica que versa sobre essa temática nos últimos anos no país. Assim, esta pesquisa surge na tentativa de preencher lacunas no estudo da animação japonesa no Brasil.

Com produções recentes como o filme “*Little Witch Academia: Enchanted Parade*” (2015), financiado por intermédio da internet e do engajamento coletivo de fãs de vários

⁸ Um fansub é um espaço constituído por e fãs, que visam traduzir e legendar séries de maneira informal para circular o conteúdo com outros fãs (URBANO, 2013).

⁹ Termo em japonês para história em quadrinhos.

lugares do mundo¹⁰, e das mudanças recentes de mercado em resposta a um maior consumo por parte do público estrangeiro, que possibilita uma maior participação do cenário mundial na indústria de animações japonesa, tradicionalmente focada no público local, torna-se evidente uma tendência de deslocamento do público-alvo deste tipo de produção, de um público majoritariamente japonês para um público cada vez mais transnacional. Essa mudança na estrutura do consumo, impulsionada principalmente pelo *streaming*, produz novas forças, podendo estimular ainda novas maneiras de configuração. Desta forma, torna-se importante observar a produção animada japonesa a partir da perspectiva do Hibridismo cultural de Canclini (1997), que compreende as tradições locais, e como elas são convertidas para uma reinserção em novas condições de produção e de mercado, evidenciando o carácter fértil das mesclas culturais.

A hipótese aqui levantada é de que através da dinamicidade do campo e da prática do hibridismo cultural, a animação japonesa se renova constantemente, podendo produzir de maneira efetiva, em decorrência de um contexto de transnacionalização potencializada pelo *streaming*, uma construção imagética mais mundializada. E através dessa prática de hibridismo cultural, a animação japonesa possivelmente impõe, cada vez mais, sua participação em um cenário global.

Em princípio, um problema de pesquisa estava na base desta investigação. No que dizia respeito a como a indústria de animação japonesa incorporaria elementos de culturas diferentes em suas produções, em resposta a esse novo contexto? Entretanto, ao observar animações japonesas antigas, e perceber que aquelas animações já apresentavam elementos incorporados de culturas diferentes, fez surgir uma nova indagação acerca dos processos culturais que fomentavam um possível histórico de negociações culturais, sendo a animação japonesa o produto do hibridismo cultural desde muito tempo.

Desta forma, surgiu uma reformulação do problema de pesquisa que passou a questionar como negociações culturais são materializadas nos esquemas estilísticos observáveis na configuração visual da animação japonesa em resposta aos contextos sociocultural, econômico e político do Japão em diferentes épocas de produção? Todavia, a animação japonesa apresenta uma produção muito vasta, o que tornaria impossível abordá-la em totalidade devido ao tempo limite para realização da pesquisa. Por conta disso, optamos por abordar essas negociações culturais por intermédio do recorte do subgênero de garotas mágicas na categoria de desenho animado. Uma vez que, este subgênero é um objeto

¹⁰ A campanha de financiamento coletivo do filme pode ser visualizada em: <https://www.kickstarter.com/projects/1311401276/little-witch-academia-2>

privilegiado para observar esse fenômeno das negociações culturais, tendo em vista o lançamento transnacional da animação “*Little Witch Academia*” (2017) na *Netflix*, e da presença constante desse subgênero no campo da animação japonesa desde o início da consolidação do mesmo, na década de 1960.

1.2 Percorso metodológico

Esta pesquisa possui uma natureza bibliográfica, histórica e documental, recorrendo a uma vasta literatura e documentação sobre as animações japonesas, e optamos por uma análise histórica. Assim, a pesquisa foi realizada a partir de três fases: uma primária, responsável pela realização do levantamento bibliográfico, revisão de literatura e criação do inventário; uma segunda caracterizada pelo mergulho nesse inventário levantado, possibilitando uma maior compreensão sobre o objeto estudado; e por fim, na terceira fase, foi empreendida uma análise do material selecionado anteriormente.

Em um primeiro momento, foram procuradas, tanto no cenário nacional quanto internacional, obras que versassem sobre a animação japonesa. Após a leitura parcial desse material levantado, ocorreu a montagem do *corpus* desta pesquisa e a perspectiva de abordá-lo a partir da familiarização com o objeto, e das demandas que emergiu de uma ampla interação com o mesmo. Num primeiro momento, foi selecionada a franquia de animação japonesa “*Little Witch Academia*” como caso a ser analisado por uma perspectiva do hibridismo cultural, pois, notamos, de maneira preliminar, uma possível singularidade no modo como essa animação foi produzida, tendo um público transnacional como alvo, e na forma como negociações culturais eram materializadas em sua configuração visual.

Entretanto, a partir de um maior aprofundamento, logo começamos a suspeitar que a produção animada japonesa pudesse ter passado por processos de hibridismos culturais anteriores, a esse período contemporâneo marcado pelo advento do *streaming*. Assim, ao refletir, após a leitura de Néstor Garcia Canclini, que essa organização da dimensão material da animação pudesse ser dinâmica e contextual, tornou-se necessário observar as animações de fases anteriores para compreender como o hibridismo ocorria em diferentes momentos, evitando equívocos e generalizações sobre formas de negociação presentes em animações mais recentes.

Para constatar essa dinâmica entre os elementos culturais externos e internos era fundamental averiguar e catalogar animações japonesas produzidas anteriormente em diferentes épocas e contexto. Mas, por causa da quantidade de produções anualmente lançadas

por esta indústria, optou-se por efetuar um recorte. Por conta da animação “*Little Witch Academia*”, que deu origem a problemática desta pesquisa, optamos por verificar esses processos de hibridismos apenas nas animações que se enquadram no subgênero *Mahou shoujo* (garotas mágicas), do qual a animação citada anteriormente faz parte. Além disso, restringimos nosso levantamento às animações comerciais. Assim, foi realizada uma catalogação que julgamos contemplar todas as animações japonesas deste subgênero lançadas entre o ano de 1963 e o segundo semestre de 2019¹¹, disponíveis nas bases de dados dos sites *My Anime List*¹², *Anime News Network*¹³ e, no livro “*The Anime Encyclopedia*” (2015), além de buscarmos suporte nos relatórios anuais da indústria de animação japonesa¹⁴.

Para começar esse levantamento, o ano de 1963 foi estabelecido como marco inicial porque é tido como inaugural da indústria televisiva de animação japonesa, de acordo com Tze-Yue G.Hu, autor do livro “*Frames of Anime*” (2010) entre tantos outros autores. Acerca dos dois sites mencionados, ambos são, possivelmente, os maiores bancos de dados sobre animê no Ocidente. Nesta investigação foram identificadas 239 animações japonesas que poderiam ser enquadradas nesse subgênero contemplado. Em seguida, graças à internet rápida e aos grupos de *fansubs* transnacionais, conseguimos ter acesso a grande parte das animações listadas, mesmo com a pesquisa sendo realizada no estado de Sergipe. Algo impensável há alguns anos atrás.

Logo depois, essas animações foram separadas e organizadas, utilizando como critério a divisão das três fases de *boom* da animação japonesa destacados tanto por Nobuyuki Tsugata (2005) quanto, pelos relatórios da indústria de animação japonesa. Desta forma as animações foram agrupadas em quatro blocos: animações produzidas entre 1966 e 1973; animações produzidas entre 1974 e 1990; animações produzidas entre 1991 e 2012; e animações produzidas de 2013 em diante. A partir desse arranjo, as animações foram assistidas em ordem cronológica, possibilitando observar de maneira preliminar, como alguns elementos visuais e temáticos se organizavam em determinados períodos e se modificavam em outros.

¹¹ A lista dessas animações encontra-se na parte de anexos dessa dissertação.

¹² O *My Anime List* é a maior comunidade online de animê e mangá do mundo, possuindo uma catalogação dos animes lançados por estação do ano desde o período anterior a Segunda Guerra Mundial. O site pode ser acessado no endereço: <https://myanimelist.net>.

¹³ Anime News Network é um dos sites mais antigos sobre cultura pop japonesa no Ocidente, disponibilizando uma seção de enciclopédia, no qual apresenta o registro de mais de dez mil animações, pontuando o *staff* e dados de produção. O site pode ser acessado no endereço: <https://www.animenewsnetwork.com/>.

¹⁴ A Associação Japonesa de Animadores (AJA) desde 2009 disponibiliza relatórios anuais da indústria em seu site. O site pode ser acessado no endereço: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>.

Em seguida, foi escolhido o método de análise que pudesse contemplar a demanda que emergiu do objeto nas etapas anteriores. Assim, para abordar o hibridismo cultural na animação japonesa como pretendido era necessário um método que possibilitasse abarcar tanto as dimensões intrínsecas desse tipo de produção cultural, como os esquemas estilísticos, quanto às dimensões externa, como os contextos político, econômico e sócio cultural que envolvem essas produções. Pois, para esta pesquisa, é entendido que os esquemas estilísticos desse tipo de produção são negociados, tensionados e adaptados em resposta às forças geradas por um contexto maior.

Logo, percebemos que uma abordagem teórica que podia contribuir com a perspectiva metodológica deste trabalho, era a proposta por Pierre Bourdieu, que possibilita a percepção tanto das características próprias do objeto quanto das relações e movimentações em torno de um contexto maior, e que permite transitar entre áreas diferentes do conhecimento. Pierre Bourdieu, em seu livro “As Regras da Arte: Gênese e estrutura do campo literário” (1996) aborda a existência de duas tendências no estudo das produções artísticas e culturais. Uma refere-se a um estudo intrínseco, e a outra ao materialismo histórico, no qual, as particularidades das obras são reduzidas em comparação com o contexto histórico, sendo as obras, puro reflexo do período. Bourdieu, ao não concordar com essas duas perspectivas desenvolve a noção de campo, que permite uma relação entre a dimensão interna e externa das obras mediadas através da lógica do campo. Pois, as produções artísticas e culturais reproduzem lógicas do sistema político e econômico dominante no período vigente, ao mesmo tempo em que não são simples reflexos dos mesmos.

Ao conceitualizar a ideia de campo, para abordar o campo literário, o autor deixa aberta a possibilidade de que a mesma lógica possa ser aplicada a campos artísticos e culturais diferentes, e mesmo em outros universos. Dessa maneira, tal perspectiva de Bourdieu, é neste estudo, utilizada como referência para a compreensão de um campo da animação japonesa. Porém, por mais que em sua obra o autor exponha a maneira de aplicação do seu método, ele é um teórico da cultura, não da imagem, disponibilizando exemplo de como as propriedades de uma obra são articuladas com o contexto sociocultural, político e econômico, mas sem entrar em detalhes de como ocorre à articulação com as propriedades específicas da imagem. A fim de preencher essa lacuna da aplicação do método de Bourdieu no objeto aqui estudado, recorre-se a conceitos de outros autores, como os de esquema e estilo presentes nas obras de Ernst Gombrich e David Bordwell, além dos diversos autores que trabalham especificamente com a temática da animação japonesa, e com os contextos presentes na história do Japão.

A partir da leitura mais aprofundada nestes autores que abordam os agentes do campo e seu contexto interno e externo, foram reassistidas as animações japonesas mais populares e tidas como mais importantes entre aquelas listadas na fase anterior. A partir dessa etapa, as animações que já apresentavam um agrupamento prévio, foram abordadas seguindo uma lógica de divisão historiográfica, pois, essa divisão possibilita a observação de pontos de continuidade e rupturas dentro de uma historicização contextual do campo. Para isso, foi preciso recorrer também, de maneira pontual, a animações japonesas de um período anterior a Segunda Guerra Mundial, e que pertencessem a outros subgêneros, para assim, percebermos, de modo mais amplo, por intermédio da análise contextual, como os processos de hibridismos culturais operavam no passar do tempo.

Em linhas gerais, nós enxergamos que somente a partir desse mapeamento historicizante e da análise de como as negociações culturais se manifestavam em períodos anteriores, é que podemos compreender como o hibridismo cultural se expressa em produções mais recentes, por exemplo, na animação “*Little Witch Academia*” (2017), sem gerar reducionismos. Assim, a partir das informações acumuladas nas etapas anteriores, os processos de hibridismo cultural são analisados na franquia “*Little Witch Academia*”, devido ao seu contexto particular de produção, a partir de um histórico de tensionamentos e acontecimentos do campo da animação japonesa.

1.3 Estrutura da dissertação

Optamos por abordar e discutir nosso objeto de investigação, qual seja, a animação japonesa, ao longo de todos os capítulos, ao invés da compartimentalização em capítulo dedicado à discussão teórica, capítulo do objeto, e capítulo de análise, desenvolvendo assim, os três elementos ao longo de toda a dissertação. De toda forma, a dissertação é estruturada em três capítulos, além da introdução e das considerações finais, ao longo dos quais a animação japonesa é investigada à luz das perspectivas teóricas relacionadas.

O segundo capítulo deste trabalho é dedicado à conceitualização do hibridismo cultural e do sublinhamento de como a cultura japonesa e suas produções foram interpretadas no mundo ocidental. Este capítulo começa com uma explanação acerca de como povos do Ocidente construíram uma identidade imaginada dos japoneses e dos povos orientais durante séculos, e de como a consolidação dessas construções estereotipadas interpelaram o modo como às populações do Ocidente interpretaram as produções culturais originárias desse arquipélago asiático, com ênfase nas animações japonesas. Em seguida é discutida a maneira

como o hibridismo cultural foi popularmente compreendido na animação japonesa, tanto por autores ocidentais quanto japoneses, e como essas compreensões estão balizadas por um histórico anterior de estudos sobre o hibridismo cultural por partir de uma ótica ocidental orientalista. Para em seguida, ser proposta a utilização da abordagem latina americana sobre o hibridismo cultural, encabeçado pelos estudos de Néstor García Canclini. Por fim, no último tópico deste capítulo, é argumentado sobre o modo como a animação japonesa adquiriu uma marca distintiva no Ocidente, a partir de toda uma construção histórica abordada nos tópicos anteriores.

No terceiro capítulo é conceitualizado o campo da animação japonesa, além de apresentar a origem de sua trajetória, a partir do estabelecimento das lógicas que o formam, da sua espacialidade, das políticas que o envolvem, dos agentes que o constituem, da relação com outros campos, e dos seus os esquemas estilísticos. O capítulo começa apresentado o conceito de campo de Pierre Bourdieu, e outros conceitos do autor que auxiliam em sua organização e compreensão. A partir da apresentação desses conceitos é elaborada a noção de campo da animação japonesa. O campo da animação japonesa é então estudado, versando sobre sua origem, e sua história dentro de um contexto sociocultural, econômico e político. Por fim, são abordados os conceitos de esquema e estilo a partir dos estudos de David Bordwell e de Ernst Gombrich, para assim discorrermos sobre os esquemas estilísticos das produções japonesas, destacando alguns como o modo de construção da aparência das personagens e da configuração dos mundos que elas fazem parte, visto que esses são utilizados recorrentemente nas análises do capítulo seguinte.

No quarto e último capítulo antes das considerações finais, os processos de hibridismo cultural são analisados a partir do subgênero de garotas mágicas, começando com a primeira animação desse tipo, “*Mahoutsukai Sally*” de 1966 e terminando com “*Little Witch Academia*” de 2017. Os tópicos desse capítulo são divididos a partir de momentos históricos que produziram tensões no campo e por consequência ocasionaram uma reorganização na estrutura do mesmo, o que gerou mudanças no modo como as animações poderiam ser configuradas. Por fim, como produto da análise das negociações culturais a partir da trajetória do subgênero de garotas mágicas no campo, é salientado como a produção animada japonesa possui uma natureza híbrida desde seu surgimento, ao contrário do que muitos estudiosos afirmam. E com a entrada de novos agentes no campo como as plataformas de *streaming*, e a participação mais ativa do governo japonês por intermédio de programas como o *Anime Tamago*, novas possibilidades de hibridismos culturais puderam ocorrer nas animações japonesas, incorporando de maneira mais intensa, elementos estrangeiros.

2. A IDENTIDADE IMAGINADA DO JAPÃO E O HIBRIDISMO CULTURAL EM SUA PRODUÇÃO ANIMADA

Este capítulo tem como objetivo discutir o modo como a imagem do Japão foi construída e propagada no imaginário ocidental a partir de uma visão limitadora e orientalista, uma vez que, essa construção imaginada influenciou a forma como estudiosos abordaram as produções culturais japonesas, como as animações, assim como a reação em geral das pessoas do bloco ocidental em relação ao que elas esperam de algo originário do Japão. Essa discussão é importante, pois a ausência da mesma permite que estereótipos essencialistas continuem a ser propagados e legitimados como sendo verdadeiros. No caso da animação japonesa, esse tipo de visão guiou uma série de estudos que buscaram na animação do Japão uma essencialidade japonesa pura, enquanto outros estudos, a partir da mesma base, compreenderam a animação japonesa como um produto sem “odor” nacional, pois a incorporação de elementos estrangeiros apagavam as características japonesas, para essa vertente. Essas duas formas de abordagem partem de uma tradição ocidental sobre hibridismo cultural, que entende o mesmo como sendo negativo, e tais tradições tiveram origem nos estudos eugênicos europeus. Por conta disso, é apresentado neste capítulo o conceito de hibridismo cultural de Néstor García Canclini, que se opõe a essa visão encapsuladora de origem europeia, e que permite enxergar as diversas nuances e negociações culturais da animação japonesa de modo mais positivo e menos essencialista.

2.1 Notas iniciais sobre a representação da cultura japonesa no mundo ocidental

Samurais honrados com um rigoroso código de conduta; trens-bala que cruzam paisagens urbanas e rurais como um borrão; mulheres cordiais vestidas com trajes típicos; robôs e pátios industriais tecnologicamente avançados; templos budistas e xintoístas lotados durante alguma festividade tradicional; grandes edifícios repletos de letreiros luminosos; o monte Fuji e flores de cerejeira; jovens paramentados com cabelos coloridos e roupas extravagantes. Essas são algumas das imagens estereotipadas que são transmitidas corriqueiramente em matérias televisivas sobre o Japão, evidenciando tanto o avanço tecnológico e a preservação de tradições milenares quanto aspectos particulares da sociedade local.

O Japão há muito tempo, é representado pelos canais de mídia do Ocidente como sendo um lugar “enigmático” e “exótico”, com uma história de tradições que difere das tradições incorporadas historicamente pelos povos ocidentais, ao mesmo tempo em que

demonstra uma peculiar mistura entre modernidade e tradição, tecnologia e mistério (GOTO-JONES, 2019).

Provavelmente, parte dessa percepção, que a população dos países ocidentais construiu acerca do Japão, originou-se do acesso restrito a informações sobre a sociedade e cultura japonesa, o que impossibilitou uma maior contextualização e familiarização com as práticas e produções culturais deste país. Tal dificuldade de acesso à informação reforçou o distanciamento cultural já existente, e auxiliou na consolidação e promoção do marcador “exótico” como elemento frequente na construção representacional do Japão por parte dos países do bloco ocidental. Todavia, como abordado por Flávio Hobo, “a identidade imagética que o Japão possui, e pelo qual é normalmente reconhecido, vem mudando ao longo das décadas, tornando-se um país menos mítico e mais *pop*” (HOBBO, 2015, p. 3).

Tal construção de uma identidade imaginada, composta por narrativas e signos por parte dos ocidentais em relação ao Japão pode ser observada já no século XVI, no período em que ocorreu o primeiro contato entre uma cultura ocidental e a cultura japonesa, através dos portugueses que desembarcaram em 1543 no país. Nos registros desses primeiros contatos, como nos manuscritos feitos pelo jesuíta Luís Fróis, e que é mantido conservado na biblioteca da Academia Real de História em Madri, podem ser encontradas comparações entre os costumes dos europeus com o dos japoneses da região de Kyushu¹⁵ (NAKAGAWA, 2008, p. 65):

Na Europa, os maridos andam na frente e as mulheres um pouco atrás deles. No Japão, os maridos é que seguem as mulheres. Na Europa, a propriedade é comum ao marido e à mulher. No Japão, marido e mulher possuem, cada um, seus próprios bens e, às vezes, a mulher empresta dinheiro ao marido a juros bem altos. Na Europa, por causa da sua natureza corrupta, os homens divorciam-se das mulheres. No Japão, muitas vezes a iniciativa do divórcio parte da mulher [...] Para os europeus, o falso sorriso é visto como falta de sinceridade. No Japão, é apreciado como nobre e distinto. Entre os europeus, o cumprimento se faz com o rosto parado e sério. Os japoneses sempre e obrigatoriamente cumprimentam com um falso sorriso. Na Europa, exige-se clareza na fala e evita-se a ambiguidade. No Japão, a fala mais apropriada é a que mantém a ambiguidade. É a mais estimada (FRÓIS, apud NAKAGAWA, 2008, p. 66-67).

Nestes registros escritos no século XVI, Luís Fróis buscava captar a enorme diferença existente entre europeus e japoneses, evidenciando as particularidades do povo japonês como

¹⁵ Kyushu é a ilha que se encontra no extremo sul do Japão. Os japoneses nomearam os portugueses de *Nanbanjin*, ou Barbaros do Sul, por causa da direção de chegada dos navios estrangeiros (WALKER, 2017, p. 118).

um elemento “bizarro”, posicionando “eles”, como indivíduos que realizavam as atividades cotidianas de modo totalmente contrárias, diferentes de “nós” – os europeus (ORTIZ, 2000, p. 19). Essa maneira de olhar para o povo do Oriente em busca da diferença, era um elemento que já fazia parte do repertório consolidado, da ótica dos países ocidentais neste período. Pois, existia, toda uma literatura, construída do histórico de experiências com o Oriente Próximo e com o Extremo Oriente, composta por um número restrito de condensações típicas, que constituíam lentes pelas quais o Oriente era vivenciado, e que moldavam a percepção sobre o mesmo (SAID, 2007, p. 96). Assim, elementos culturais vistos pela primeira vez, eram percebidos como versões de algo previamente conhecido, configurando um método de manter a visão estabelecida das coisas (Ibid. p. 97). Desta forma, desde as descrições feitas por Marco Polo, no final do século XIII sobre a cultura do Extremo Oriente, que essa região era marcada pelo exotismo e misticismo.

Por conta de tal predisposição na visão de mundo ocidental, e pela escassa fonte de informação sobre o Japão que chegavam ao Ocidente, as descrições do tipo “Oriente místico” foram predominantemente favorecidas. Visto que, o Japão ficou isolado da maioria das civilizações estrangeiras durante um período de mais de 200 anos entre o século XVII e o século XIX¹⁶, tendo apenas alguns poucos relatos sobre o país, e mesmo esses, eram o produto de um acesso limitado, a partir de uma exposição severamente restrita ao contexto político e social do arquipélago, e de localidades específicas que podiam ser visitadas (GOTO-JONES, 2019). Tornou-se assim, lugar comum, identificar e forjar a cultura japonesa através de uma aura de exotismo, destacando a noção de “outro”, do completamente diferente, e que acabava por negligenciar muitas outras características da sociedade japonesa (ORTIZ, 2000; SAKURAI, 2018).

Esse tipo de imagem foi reforçado no imaginário ocidental ao longo do tempo através de obras posteriores, como no livro *Japanese Things*, do inglês Basil Hall Chamberlain, escrito na segunda metade do século XIX, e que mesmo dois séculos após a carta escrita por Luís Frois, continuava a corroborar com a noção da cultura japonesa como uma cultura inversa à europeia (ORTIZ, 2000, p. 19). Os estereótipos relacionados ao Japão foram construídos e consolidados através de séculos, sendo substituídos por outros conforme os interesses dos países ocidentais em relação ao Japão foram mudando.

¹⁶ A política de isolamento teve início no ano de 1639 e perdurou até o ano de 1854, com a chegada do comodoro norte-americano Matthew Perry (HENSHALL, 2017).

A partir da segunda metade do século XIX, com a abertura do país ao estrangeiro em 1854, e principalmente após a Restauração *Meiji*¹⁷, o Japão passou por um processo de modernização, incorporando de maneira mais efetiva, saberes e costumes ocidentais. Essa abertura também possibilitou um maior contato entre os países ocidentais com a cultura nipônica. É possível observar a partir desse momento, um maior volume na recepção da cultura japonesa no Ocidente, representada principalmente por duas grandes ondas de influência; a primeira com o prestígio das gravuras japonesas no final do século XIX, e a segunda com as produções da indústria cultural japonesa a partir das décadas finais do século XX (IGARASHI, 2011).

Essa primeira onda de influência japonesa na cultura ocidental gerou o “Japonismo”, que foi a influência japonesa nas artes europeias, e que mostrou novas possibilidades na relação entre imagem e texto aos artistas gráficos europeus (HOBO, 2015). Inserido nesse contexto, as gravuras japonesas influenciaram o movimento impressionista, no qual, vários pintores eram fascinados pelas produções japonesas, assim como Van Gogh, um pós-impressionista, que buscava um efeito similar ao das gravuras japonesas em suas telas, além da *Art Nouveau* que recorreu às gravuras japonesas como referência para produzir uma arte decorativa de forma mais eficiente e impressionante através da impressão (GOMBRICH, 2012). Entretanto, apesar desta influência e reconhecimento no campo das artes, os japoneses ainda eram vistos através da lente do distanciamento pelos ocidentais. Sendo considerados membros de segunda classe da sociedade internacional (GOTO-JONES, 2019).

Por causa desse tratamento direcionado aos japoneses pelos ocidentais, somado ao temor de acontecer com o país o mesmo que aconteceu com a China¹⁸, o governo japonês buscou adotar a tecnologia ocidental, visando acelerar o processo de modernização do país, e assim, conquistar um lugar entre as grandes potências mundiais, dado que as nações ocidentais estariam mais inclinadas a levar a sério aqueles países que adotassem seus próprios princípios (WALKER, 2017; HENSHALL, 2017).

A presença crescente dos europeus e norte-americanos no Pacífico asiático no final do século XIX e início do século XX somada à necessidade de recursos naturais levou o Japão a um caminho Imperialista, e de confronto com outros países interessados na região (SAKURAI, 2018). Após a Guerra Russo-Japonesa (1904-1905) na primeira década do século

¹⁷ A Restauração Meiji foi o movimento político que derrubou o Xogunato Tokugawa, e restituiu o poder da família imperial no Japão, além de ocidentalizar a sociedade e a economia local através da modernização industrial (HENSHALL, 2017).

¹⁸ A China do final do século XIX encontrava-se enfraquecida pelas divisões e pela interferência causada pelos países ocidentais, principalmente por causa dos Britânicos em decorrência da Guerra do Ópio (1839-1841/1856-1860) (HENSHALL, 2017).

XX, o país asiático ao vencer a Rússia em um conflito militar, foi reconhecido pelos norte-americanos como “arianos honorários”, pois, até então, nenhum país ocidental tinha perdido um confronto contra um país oriental (WATANABE, 2015). Entretanto, esse tipo de reconhecimento não durou muito. “Ao longo dos anos em torno da Primeira Guerra Mundial, começaram a surgir atritos entre o Japão e Estados Unidos. Os dois países estavam emergindo como potências, substituindo paulatinamente a Grã-Bretanha e a França na concorrência pela hegemonia mundial” (SAKURAI, 2018, p. 170).

Os Estados Unidos, em resposta a possível ameaça japonesa aos seus interesses, ressaltou estereótipos antigos relacionados ao Japão, e ampliou a ideia de que o povo japonês era perigoso, representando uma ameaça ao estilo de vida ocidental. Desta forma, apesar da abertura do país, que proporcionou um maior acesso às produções culturais e aspectos da sociedade local, e do processo de modernização, a imagem do Japão se manteve como a de um país que apresentava convenções de agir e pensar completamente diferente dos apresentados pelas populações dos países ocidentais. Sendo visto como o “outro”, porém, não mais como um país exótico oriental, mas como o inimigo exótico oriental.

A predominância desse tipo de pensamento pode ser observada na origem do trabalho da antropóloga norte-americana Ruth Benedict (2014). Tal pesquisa foi solicitada pelo Serviço de Informação de Guerra estadunidense em 1944, e buscava tentar decifrar o modo de pensar e agir dos japoneses. O que era considerado uma incógnita para os norte-americanos. Segundo a autora, “as convenções de guerra, que nações ocidentais aceitaram como fatos consagrados da natureza humana, obviamente não existiam para os japoneses” (BENEDICT, 2014, p. 9). Assim, a pesquisa era fundamental para poder se antecipar ao inimigo. Neste trabalho, que mais tarde constituiu o livro “Crisântemo e a Espada”, a autora demonstrou que o fato de um país possuir uma cultura estranha, aos olhos predispostos do Ocidente, não constituía um impeditivo para a sua compreensão, visto que, o diferente não significa incompreensível. A partir de um processo sistemático de contextualização dos aspectos socioculturais, políticos, econômicos, e dos processos históricos daquele lugar, torna-se possível compreender e entender o outro. Desta maneira, o trabalho de Ruth Benedict foi fundamental para desmistificar aspectos da cultura japonesa, assim como, contribuiu para ampliar a compreensão daquele povo por parte dos ocidentais.

Com o final da Segunda Guerra Mundial, o Japão foi alçado à posição de aliado dos Estados Unidos e tornou-se conhecido no exterior, entre as décadas de 1960 a 1970, pelo seu rápido crescimento econômico (IGARASHI, 2011). Tal crescimento econômico perdurou até o final da década de 1980. No início, o país atraiu a admiração e elogios dos países

estrangeiros, porém, o foco cada vez maior do Japão em seu crescimento econômico provocou nos países desenvolvidos, uma recepção negativa em relação ao povo japonês (HENSHALL, 2017). O que destacava a permanência de um olhar xenofóbico.

Neste período o Japão era rotineiramente rotulado como um produtor de *hardware*, centrado na exportação de bens manufaturados, em contrapartida a uma exportação pequena de bens culturais em uma escala global (CRAIG, 2000). Esse tipo de declaração por parte de estudiosos ocidentais era uma suposição amplamente aceita de que o Japão possuía dinheiro e tecnologia, mas não apresentava influência cultural no mundo (IWABUCHI, 2002, p. 447). Estudiosos como Robert W. McChesney e Edward S. Herman ignoravam o crescente aumento nas exportações japonesas de formas culturais populares, como as animações e as histórias em quadrinhos, passando despercebido por parte destes pesquisadores da mídia no Ocidente, o desenvolvimento desses segmentos importantes para a cultura popular do Japão, e a influência que representavam no sudoeste asiático (Ibid.). Essa falta de atenção por parte dos estudiosos americanos naquele período deve-se em parte, pela forma como a animação e os quadrinhos eram vistos nos Estados Unidos, como um tipo de produto inferior, destinado a um público majoritariamente infantil.

Todavia, essa percepção começou a mudar a partir das últimas décadas do século XX, com a produção cultural japonesa alcançando o mercado global, principalmente capitaneada pela demanda crescente por animações e quadrinhos japoneses, por parte de um público estrangeiro transnacional (CHOO, 2010). Tanto as animações quanto as histórias em quadrinhos japonesas atraíram um amplo número de observadores estrangeiros, provocando um aumento da influência da cultura japonesa no mundo, fazendo com que os bens culturais pudessem superar a influência anterior advinda da produção de bens manufaturados (CRAIG, 2000).

Nas últimas décadas, a receita da indústria cultural japonesa superou a receita da Toyota, a maior montadora automobilística do país, e de acordo com pesquisas que relacionam palavras chaves ou produtos com o termo Japão na internet, a palavra *Anime/Animation* é o termo que está mais associado ao país, mais até do que termos como *samurai* e *sushi* (CHOO, 2010). A pesquisa mais recente da *Future Brand Country Index* (2019)¹⁹, que examina responder os locais do mundo que as pessoas mais desejam investir, morar, visitar, comprar bens e serviços, e que mede a força da percepção de países ao redor do mundo como marcas, coloca o Japão em primeiro lugar. O Japão mantém a primeira posição desde 2014,

¹⁹ O relatório dessa pesquisa pode ser acessado através do site: <https://www.futurebrand.com/futurebrand-country-index>.

indicando a consolidação de uma identidade positiva entre possíveis turistas, visitantes, estudantes, residentes, consumidores e investidores, e que pode ser observado pelo turismo, que demonstrou crescimento consecutivo na casa dos dois dígitos nos últimos seis anos anterior ao relatório de 2019.

Ainda de acordo com esta pesquisa, a contínua força do Japão como uma marca positiva é resultado da forte exportação de negócios baseados na cultura. E, novamente, o termo *Anime* aparecesse em destaque em relação às palavras mais associadas ao Japão, estando na frente de palavras como *sushi*, *sashimi*, samurai, budismo, disciplina, mangá, e de nomes de empresas como Toyota e Honda. Essa forte associação ocorre devido à importância da animação japonesa para a imagem atual do Japão no mundo, pois a animação japonesa é o principal produto da indústria cultural deste país, e frequentemente é através dela que atualmente a população estrangeira tem o primeiro contato com a cultura japonesa (DAVIS, 2016).

Esta apresentação inicial sobre a trajetória da imagem do Japão perante os países do Ocidente demonstra que a construção imaginada acerca do país não permaneceu imutável ao longo do tempo, ao invés disso, esteve em constante mudança em decorrência dos diferentes tipos de relações que os países ocidentais mantiveram com o arquipélago. Tendo em conta essa dinamicidade, os próximos tópicos deste capítulo focam na construção do discurso sobre de que forma a animação japonesa apresenta marcas da japonidade.

2.2 *Mukokuseki e Nihonjimon*, narrativas das tensões com o estrangeiro

O Japão, desde o final da década de 1960, começou a apresentar uma quantidade crescente de produções no campo da animação comercial. Tal produção cresceu constantemente no decorrer das décadas, tornando-o a partir da década de 1980, o maior produtor de animação do mundo, sendo as produções deste país, responsável por mais de sessenta por cento do mercado mundial de animação nos últimos anos (CONDY, 2013; LAMARRE, 2018). A presença frequente das animações japonesas em todo o mundo, impulsionadas por fenômenos mundiais – como “*Dragon Ball*” (1986) e “*Pokémon*” (1997) – tornaram a animação japonesa uma parte fundamental do patrimônio audiovisual contemporâneo (NOGUEIRA, 2010).

Através dessa ampla presença em um cenário global, as animações japonesas têm influenciado as produções de animação de outros países, pois, elementos característicos das animações do Japão começaram a fazer parte do capital incorporado de profissionais que

trabalham atualmente no mercado de animação de diferentes países (NESTERIUK, 2011). Essa influência das animações japonesas atravessa o campo da animação, servindo até de inspiração para produções hollywoodianas de cinema de ação ao vivo, como “*Matrix*” (1999) das Irmãs Wachowski, que reconhecem a influência das produções japonesas em suas obras, além de que, *Hollywood* apresenta um interesse crescente em tentar adaptar os desenhos animados japoneses (DAVIS, 2016).

Este apelo mundial da animação japonesa, de acordo com Jane Leong (2011), foi atribuído à sua natureza híbrida, a qual se refere à mistura de elementos japoneses e não-japoneses que, ao se combinarem, deixam de significar uma ou outra cultura, tornando-se assim, um produto cultural de fácil compreensão tanto no Japão quanto no estrangeiro. Susan J. Napier, uma das mais conhecidas pesquisadoras sobre animação japonesa, complementa esse argumento ao comentar que:

Alguns comentaristas japoneses optaram por descrever a animação japonesa a partir da palavra “*mukokuseki*”, que significa “sem estado” ou essencialmente sem uma identidade nacional. O anime é de fato “exótico” para o Ocidente, pois é feito no Japão, mas o mundo representado no anime ocupa um espaço próprio que não é necessariamente coincidente com o do Japão. Ao contrário do espaço inerentemente mais representativo do filme convencional de ação ao vivo, que geralmente registra objetos já existentes dentro de um contexto preexistente, o espaço animado tem o potencial de ser livre de um contexto, podendo ser extraído inteiramente da mente do animador ou do artista. A animação é, portanto, uma candidata particularmente apta para a participação em uma cultura transnacional e sem estado (NAPIER, 2005, p. 24) (tradução própria)²⁰.

Um desses comentaristas a abordar a característica *mukokuseki* da animação japonesa é o sociólogo Koichi Iwabuchi. Para ele, a animação japonesa é um exemplo-chave de *commodity* japonesa, culturalmente inodora, na medida em que articula tanto o apelo universal dos produtos culturais japoneses quanto o desaparecimento de qualquer “japonidade perceptível”, não evocando imagens ou ideias de um estilo de vida japonês (IWABUCHI, 2002). Sendo justamente nessa natureza “inodora”, ao promover a não incorporação ou apagamento racial, étnico, que reside à justificativa da popularidade dessas animações.

²⁰ No original: “A number of japanese commentators have chosen to describe anime with the word “*mukokuseki*,” meaning “stateless” or essentially without a national identity. Anime is indeed “exotic” to the West in that it is made in japan, but the world of anime itself occupies its own space that is not necessarily coincident with that of japan. Unlike the inherently more representational space of conventional live-action film, which generally has to convey already-existing objects within a preexisting context, animated space has the potential to be context free, drawn wholly out of the animator’s or artist’s mind. It is thus a particularly apt candidate for participation in a transnational, stateless culture” (NAPIER, 2005, p.24).

Para completar, Iwabuchi ainda cita o posicionamento de outros autores japoneses como Yōzaburō Shirahata que afirma a ausência de uma “japonidade autêntica” nesses tipos de produção, diferente das produções tradicionais da cultura japonesa. Desta forma, as produções culturais que apresentam esse aspecto *mukokuseki*, como o mangá, a animação e o videogame, são posicionadas como o oposto de produções culturais tradicionais que apresentam uma suposta “essência” japonesa.

Inserida nesse campo de estudo da mídia japonesa, Rayna Denison (2015) aborda que “a maioria dos autores que escrevem sobre animê se envolve com questões culturais, mesmo que seu propósito seja negar sua importância. Susan J. Napier e Koichi Iwabuchi às vezes caem no extremo deste espectro, discutindo a natureza *mukokuseki* (sem estado) da produção de animê” ²¹ (DENISON, 2015, p. 10) (tradução própria). Nestes relatos o animê é visto como um local para a negação da japonidade, e consequentemente, das estruturas cotidianas que sustentam as práticas culturais da sociedade japonesa, evidenciando a existência da preocupação quanto à forma “certa” de representar a cultura japonesa por parte desses autores (Ibid.).

A maior parte desses comentários feitos tanto por autores japoneses quanto ocidentais em relação a essa característica *mukokuseki* reside no modo como a aparência fixa (corpo) das personagens desse tipo de animação é configurada. Pois, para eles, ao reproduzir personagens de olhos grandes, e cabelos de cor clara, essas produções distorcem a imagem do Japão, ao representam aspectos corporais “não japoneses”. Entretanto, é comum na animação japonesa as personagens apresentarem cores de olhos e cabelos que não correspondem a nenhum fenótipo conhecido no mundo “real”, assim como o teatro *Kabuki* que também apresentava personagens com cores de cabelo que não encontravam correspondência no mundo “real”, sendo as cores, um elemento puramente simbólico (SUAN, 2013, p. 143). É preciso lembrar, que a arte japonesa tem um histórico de representação que escapa da verossimilhança nos moldes que a sociedade ocidental está acostumada.

Esse tipo de visão acerca da animação japonesa, abordada nos parágrafos anteriores, é construída a partir de um ponto de vista reducionista, que reforça uma visão orientalista, de controle e conformidade sobre o que pode, ou não, ser considerada pertencente à determinada cultura. Restringindo assim, a representação cultural ao modo como a aparência fixa de personagens é configurada a partir da correspondência com estereótipos preestabelecidos, e

²¹ No original: “most of the authors writing about anime engage with issues of culture, even if their purpose is to deny its importance. Susan J. Napier and Koichi Iwabuchi at times fall at the latter end of this spectrum, discussing the *mukokuseki* (stateless) nature of anime production” (RAYNA, 2015, p. 10).

desconsiderando vários elementos presentes na animação e que dialogam com a própria configuração visual, como na maneira de encenação exagerada, na performatividade de gênero, entre outros diversos elementos que trazem, utilizando a mesma palavra dos autores citados anteriormente, um “odor” japonês. Desta forma, a suposta “japonidade” pode estar presente em características menos direta, podendo ser elementos que não são contemplados pelos esquemas estereotipados amplamente difundidos no imaginário transnacional.

Ademais, a noção de *mukokuseki* relacionada à animação japonesa e as outras produções da cultura popular contemporânea japonesa está envolta em um tipo de pensamento que se origina a partir de dois princípios de julgamento. O primeiro é de que o produto da mistura cultural de origens diferentes gera um apagamento dos aspectos culturais específicos envolvidos na combinação, ou um enfraquecimento de ambos. No caso de considerar tanto um apagamento quanto um enfraquecimento, gera-se um produto impuro, que não corresponde à expectativa do que seria esperado como sendo um produto tipicamente japonês. O que nos leva ao segundo princípio, o de uma identidade japonesa ideal, essencialista, pura e milenar, que permanece imutável ao longo dos séculos.

Neste contexto, é importante considerar que no século XIV começou a surgir, através dos escritos de Kitabatake Chikafusa (1293-1354), uma noção de características locais distintas que distinguia os habitantes da região do Japão em comparação com seus vizinhos (WALKER, 2017). Entretanto, a noção do Japão como país, não existia, os habitantes do período anterior ao fechamento das fronteiras se viam como membros de domínios feudais ou de aldeias, e até o período da restauração *Meiji* os habitantes do Japão não se consideravam japoneses, tendo suas filiações relacionadas aos grupos que pertenciam (NARZARY, 2004). Assim, a identidade escrita por Kitabatake no século XIV não passava de uma identidade que representava um grupo específico de indivíduos, e não a totalidade de pessoas que ocupavam a região conhecida atualmente como Japão. A noção de um “ser”, de uma identidade transcendental e única do japonês é incerta desde o início (ORTIZ, 2000, p. 26).

Todavia, foi popularizado o mito de que o Japão, ao ser constituído de um conjunto de ilhas separadas do continente, somado ao isolamento do período Tokugawa, propiciou a criação de uma pureza e supremacia étnica em relação aos seus parceiros internacionais (HOBBS, 2015, p. 54). Apesar da popularização desse discurso, o Japão não é um país etnicamente homogêneo, sendo na verdade, o resultado da mistura dos povos do sudoeste do continente europeu e asiático, e dos povos das ilhas ao sul do país (NARZARY, 2004). Este mito é um produto criado na segunda metade do século XX, sendo o *Nihonjinron* (ensaios

sobre a peculiaridade japonesa) responsável por disseminar tal "ilusão" de um Japão homogêneo, e que perdura até os dias de hoje (BURGESS, 2010).

A chamada literatura *Nihonjinron* é constituída por “um conjunto de textos, romances, poesias, análises sociológicas, escritos de marketing cujo intuito é discutir a japonidade em torno da identidade nipônica” (ORTIZ, 2000, p. 25). As obras que fazem parte deste grupo procuram explicar o sucesso do Japão, se utilizando do argumento de que o país é único e especial (HENSHALL, 2017). O *Nihonjihin* surgiu no período da restauração *meiji* como forma de unificar o país perante a presença dos estrangeiros. Pois, para os japoneses, era necessários uma coesão e interesse comum da sociedade, para se tornar um grande país perante esse olhar externo (SAKURAI, 2018, p. 148). Autores japoneses do período como Nitobe Inazo consideravam que “as grandes potências da Europa tinham em suas ideologias e crenças enraizadas uma base coerente para afirmar sua identidade e seu valor moral” (GOTO-JONES, 2019, p. 75). Assim, os líderes da nação buscaram uma integração nacional a partir de uma consciência coletiva, construindo um conjunto coerente de traços nacionais, permitindo que o país funcionasse como uma comunidade imaginada, com sua própria mitologia nacional, do qual a população era descendente e fazia parte (BURGESS, 2010). Desta forma, ocorreu uma série de releituras do passado, com o objetivo de inventar uma nação por intermédio da acentuação da “originalidade dos japoneses como produto de seus homens, capazes de construir a sua própria história sem interferência externa e, por conseguinte, ter uma unidade” (SAKURAI, 2018, p. 146).

Tal releitura suscitou a reinvenção de figuras japonesas anteriores a esse momento, como a do samurai, que adquiriu os contornos românticos de um guerreiro honrado e leal, tornando-se assim, um símbolo nacional, que glorificava o auto sacrifício (GOTO-JONES, 2019). Um valor desejado pelo governo japonês do período, que necessitava do sacrifício da população em prol de um projeto modernizante. Portanto, muitas tradições e figuras tradicionais tidas como símbolo de uma japonidade pura foram inventadas ou reinventadas no final do século XIX. Ao transportar valores mais recentes a períodos mais longínquos, os japoneses sustentaram a ideia de que valores e tradições milenares permaneciam inalterados, produzindo deste modo, uma suposta identidade essencialista.

Apesar disso, o olhar estrangeiro ocidental teve uma importância fundamental para a constituição do pensamento *Nihonjihin*. Obras famosas desse período como o livro *Bushidô: A alma de Samurai* (1899) de Nitobe Inazo foi escrita em inglês para o consumo primário do público ocidental e só posteriormente traduzida para japonês, além de que a figura do samurai foi configurada como o equivalente ao cavaleiro medieval europeu, que também apresentava

certo código de honra (GOTO-JONES, 2019, p. 76). A própria preocupação com a preservação da estética da pintura japonesa como parte de uma tradição japonesa contou em parte, com a supervisão de estrangeiros como o estadunidense Ernest Fenollosa (HOBO, 2015).

Os pensamentos e teorias originados na Europa também tiveram ampla influência neste Japão do final do século XIX. Os japoneses, por exemplo, foram bastante inspirados por teorias europeias sobre higiene e medicina, tendo um fascínio especial por aqueles preceitos que relacionavam o melhoramento da raça com o melhoramento da sociedade (WALKER, 2017). Esses preceitos seriam internacionalmente conhecidos como parte das teorias eugenistas. É importante salientar que o movimento eugenista ganhou “proporção internacional, a partir da iniciativa de outros teóricos que viam na eugenia uma perspectiva para solucionar as contradições econômicas e sociais de seus países” (GOÉS, 2015, p. 43). Como era o caso do Japão que buscava um rápido crescimento e modernização ao mesmo tempo em que tentava criar uma identidade nacional que o colocasse em uma posição de destaque em comparação com outros países do Extremo Oriente.

Como foi explanado no primeiro tópico deste capítulo, os países do Ocidente percebiam os países do Oriente através de uma lente, construída a partir de um histórico de concepções estereotipadas, rotulando-os como místico, exótico, entre outros marcadores reducionistas. Todavia, o orientalismo não gerou apenas os estereótipos no olhar dos ocidentais, mas também, no modo como os próprios orientais se enxergavam. Esse movimento oposto recebeu o nome de ocidentalismo, e diferente do orientalismo, “procurava não definir o outro, mas definir a si próprio sob o paradigma social, político, econômico, tecnológico e cultural do outro (Ocidente)” (HOBO, 2015, p. 173). Desta forma, o Japão e outros países do Oriente construíram a sua própria imagem tendo como referência estereótipos que os ocidentais tinham sobre eles. Tais estereótipos criados pelos ocidentais também auxiliaram na construção da imagem dos países asiáticos vizinhos como inferiores para os japoneses. O que contribuiu para o projeto imperialista japonês no início do século XX.

Com o final da Segunda Guerra Mundial, a literatura *Nihonjinron* dominou o cenário histórico para aqueles que investigavam o Japão. Neste período, ocorreu uma retomada da construção discursiva em torno da identidade nacional, visto que, o Japão da década de 1950 clamava desesperadamente por uma nova construção em torno da ideia de nação (IGARASHI, 2011). Como dito anteriormente, este ressurgimento da influência desse tipo de obra partiu da publicação do livro “O Crisântemo e a Espada” de Ruth Benedict (BURGESS, 2010). E

novamente a questão envolta da construção de uma consciência nacional originou-se de um olhar estrangeiro.

A grande popularidade desse tipo de literatura e seus estereótipos, como o do auto sacrifício presente da imagem do samurai, eram novamente tratados como essenciais, em virtude da reconstrução econômica do país. Pois, para atingir esse objetivo era reivindicada a dedicação total da população japonesa ao trabalho. O historiador japonês Yoshikuni Igarashi pontua que o discurso *Nihonjinron* ganhou força na década de 1970 e na década de 1980, fazendo reivindicações totalizantes que, de forma essencialista, salientou a qualidade singular da cultura japonesa, a partir de uma unicidade racial, cultural e social, cuja essência é praticamente inalterada desde os tempos pré-históricos até os dias atuais, tornando assim, possível, distinguir os japoneses de todos os outros povos (IGARASHI, 2011). Esse discurso popular sobre a homogeneidade japonesa é constituído através de uma lógica redutora e a-histórica, funcionando como uma artimanha ideológica que busca assegurar o *status* de superioridade do Japão em relação aos outros países. (Ibid., p. 186).

Com o sucesso econômico do Japão nessas duas décadas, tanto os japoneses quanto os ocidentais atribuíram o fato de o país ser a única nação não ocidental a competir com as nações desenvolvidas do Ocidente, à sua suposta homogeneidade étnica e cultural. É neste período pós-Segunda Guerra Mundial que a noção do Japão como um país homogêneo ganha força e se populariza mundialmente (NARZARY, 2004). A amplitude desse discurso é tanta, que mesmo nos dias atuais com pesquisas que mostram a incongruência e falsidade dessa narrativa, deixando evidente que o Japão nunca foi realmente um país homogêneo, a imagem nutrida pela literatura *Nihonjijon* permanece funcionando no imaginário tanto dos japoneses quanto dos ocidentais (BORGESS, 2010). Sendo precisamente a ausência de um conhecimento empírico-histórico o fator principal para a condição de aceitação e popularização desse discurso (IGARASHI, 2011).

Retomando o foco na animação japonesa, torna-se evidente que essa noção de uma homogeneidade étnica e cultural propagada pela literatura *Nihonjijon* influenciou o modo como a animação japonesa é percebida e estudada. A partir da pouca, ou falta, de correspondência com elementos tidos como tradicionais da cultura japonesa, a animação foi considerada por alguns observadores como sendo um produto cultural impuro. Contudo, a influência desse tipo de literatura também vai estar na base de um tipo de abordagem contrária ao dos comentaristas que exploram o termo *mukokuseki*. Enquanto os autores que recorrem a essa ideia do *mukokuseki* alegam a popularidade da animação japonesa na sua ausência de marcadores culturais, outros trabalhos acadêmicos vão afirmar o contrário, de que o sucesso

desse tipo de animação é resultado dos níveis profundos de especificidade cultural nacional presentes (DENISON, 2015).

Autores como Antonia Levi vão relacionar o sucesso do animê à sua herança cultural japonesa, que proporciona uma experiência diferente da animação comercial norte-americana (LEVI, 2006). Outros autores vão além, e visualizam nas artes tradicionais japonesas a origem direta da animação japonesa. Esse é o caso de Takashi Murakami, famoso artista e Phd em arte japonesa, que desenvolveu a ideia de que a arte tradicional japonesa tem uma característica *flatness*, de achatamento de camadas. Essa característica, mais do que um estilo, seria uma forma de representação visual universalmente aceita pela sociedade japonesa há séculos (HOBBO, 2015, p. 87). Assim, para esse autor, a animação japonesa ao ser configurada seguindo uma lógica de sobreposição de camadas bidimensionais, e de movimentos gerados em grande parte pelos deslocamentos dessas camadas de maneira lateral, com pouquíssimos movimentos de profundidade, estaria seguindo uma lógica de representação visual tipicamente japonesa (LAMARRE, 2009).

Murakami vai cunhar o conceito de *Superflat* para sintetizar essa dimensão específica da arte japonesa. Através desse conceito, o autor oferece um novo paradigma para a arte local ao correlacionar as artes produzidas no período *pré-meiji* ao animê e mangá (HOBBO, 2015). A partir dessa construção teórica, a origem da animação japonesa é encontrada nesses períodos antigos, antes mesmo do contato com os brinquedos óticos²². Desta forma, essa teoria de Murakami consolida uma oposição entre a arte ocidental e a arte japonesa, ao traçar uma história da arte ocidental desde o período do Renascimento com foco na busca da representação da perspectiva, culminando no desenvolvimento de técnicas que a possibilitariam como o ponto de fuga, o claro e escuro entre outras, enquanto que a arte japonesa dispensou a posição de visualização fixa do tema representado, focando em uma representação temporal, com uma dispersão de posições de visualização a partir de uma representação plana.

Ao recorrer a esta divisão entre uma arte ocidental cartesiana com estruturas composicionais modernas de profundidade e com uma ordem hierárquica dos elementos representados, e uma arte japonesa *Superflat* com estruturas composicionais pós-modernas sem uma hierarquia objetiva na representação dos elementos, Murakami endossa a arte

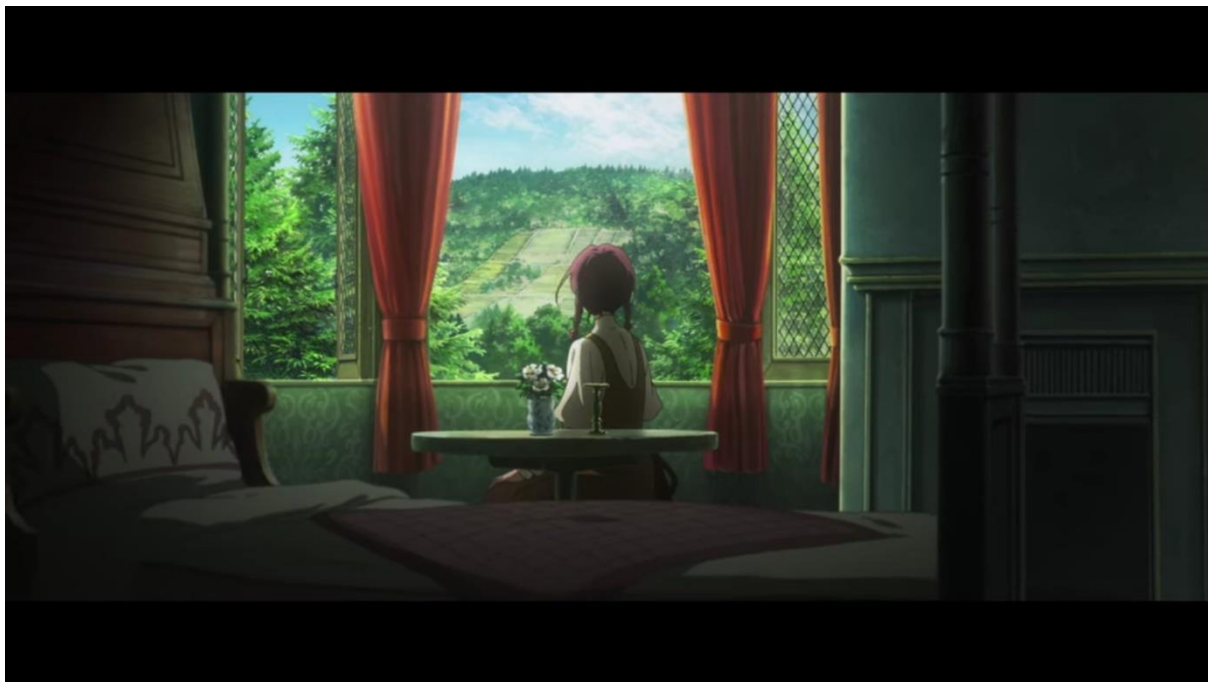
²² Os brinquedos óticos, como o taumatoscópio, o fenaquistoscópio, o estroboscópio e o zootoscópio, são objetos que surgiram a partir de invenções que tinham, originalmente, a intenção científica de compreender os fenômenos envolvidos no ato de enxergar. A partir desses experimentos, verificou-se que o olho humano combinava imagens vistas em sequência em um único movimento ao serem exibidas rapidamente. Com essa descoberta, os brinquedos óticos surgiram no século XVII como objetos focados no divertimento através da ilusão de movimento produzida pela troca rápida de figuras.

japonesa como sendo pós-moderna desde muito tempo, antes mesmo das primeiras teorizações sobre o pós-moderno (LAMARRE, 2009), ao negligenciar as trocas culturais ocorridas com o estrangeiro. Fica assim, evidente que a teoria do *Superflat* evita lidar com as questões relacionadas às influências externas, a interferência do Ocidente, e o processo de modernização do país, recorrendo a um discurso essencialista de modo similar ao empregado nos textos da literatura *Nihonjohon*.

Não há como negar que a arte japonesa apresentou um histórico de desenvolvimento diferente da arte ocidental. Entretanto, a arte japonesa, como o próprio Japão, não apresenta uma história contínua, sem interferências e de contribuições externas. A animação japonesa, por exemplo, não é uma continuação direta da arte tradicional japonesa. Pois, ela herda características dessas manifestações artísticas anteriores da mesma forma que também incorpora diversos elementos típicos da arte ocidental, como as próprias técnicas de ponto de fuga e claro e escuro citados por Murakami, como pode ser visto na Figura 1. Mesmo as animações limitadas produzidas pelo Osamu Tezuka no início da década de 1960 tiveram influência das produções da Hanna-Barbera e da Disney. Assim, a animação japonesa seria um produto originário do cruzamento cultural, sendo mais precisamente, o produto da mistura entre a cultura japonesa e seu histórico artístico incorporado, o estilo de animações da Disney e da teoria estética de Eisenstein (EIJ; LAMARRE, 2013).

Tal capacidade de cruzamento e adaptação que vai desde elementos antigos e novos, supostamente nativos e estrangeiros, de um gênero e outro, é algo comum na história da cultura japonesa, que ao mesclar esses elementos dá origem a um produto novo e bastante distinto (CRAIG, 2000, p. 8). Isso pode ser observado desde os primórdios da cultura japonesa, visto que o “Japão foi tão fortemente influenciado pela China no início do desenvolvimento de sua civilização” (HOBBS, 2015, p. 53).

Figura 1: – Exemplo da utilização do ponto de fuga e conhecimentos de luz e sombra na animação japonesa “*Violet Evergarden Gaiden: Eternidade e a boneca de Auto Memória*” (2019).



Fonte: – Captura de tela da animação “*Violet Evergarden Gaiden: Eternidade e a boneca de Auto Memória*” (2019).

É importante ressaltar que o Japão teve pelo menos quatro momentos de grande negociação com a cultura externa. O primeiro no contato com cultura Chinesa e Coreana entre o século V e o século VIII; o segundo no contato com os portugueses no século XVI. O terceiro com os europeus após a reabertura do país na segunda metade do século XIX, e o quarto com a cultura norte-americana na segunda metade do século XX (HENSHALL, 2017; SAKURAI, 2018; WALKER, 2017). Ao relacionar de maneira direta a arte do Japão do período pré-*meiji* com a animação japonesa do período pós-Segunda Guerra Mundial, estudiosos que optam por essa abordagem estão negando a importância dessas negociações culturais, que foram de fundamental importância para o desenvolvimento do Japão e de suas manifestações culturais na configuração como nós conhecemos atualmente.

Reconhecer tais mesclas culturas não torna o produto das mesmas menos japonês. Pois, ficou perceptível que diferente da visão idealizada transmitida pela literatura *Nihonjihen*, o Japão ao longo do tempo passou por uma série de diálogos e trocas culturais com o estrangeiro. Os japoneses sempre reorientaram, adaptaram e negociaram elementos e valores de outros povos, sendo a cultura, um elemento em constante movimento (ORTIZ, 2000), e produto dessa reinterpretação permanente de modelos vindos de fora do país, posto que, historicamente essa concepção de povo iluminado que cria sua cultura sozinho, sem

influência externa e sem aprender nada com ninguém, não existe (SAKURAI, 2018, p. 223). Assim, como explanado por Yoshikuni Igarashi:

Atualmente tornou quase obrigatório nos EUA e no Japão rejeitar qualquer proposição acerca da unicidade japonesa quando algum dos dois lados estabelece uma instância crítica no estudo do Japão [...] Ao oferecer conhecimento sobre a diversidade cultural e étnica do passado japonês, tais estudos têm demonstrado porque a ideologia do *Nihonjinron* não provê uma descrição adequada da história japonesa. (IGARASHI, 2011, p. 187).

Desta forma, é necessário abordar a cultura japonesa e suas produções como consequência de uma série de relações culturais, explorando a sua diversidade a partir de uma abordagem historicizante, se posicionando de maneira crítica aos preceitos essencialistas propagados pela literatura *Nihonjimon*.

2.3 Hibridismos Culturais

Esta literatura *Nihonjimon*, popularizada no pós-Segunda Guerra Mundial, criou uma narrativa que buscou apagar as memórias do período anterior, do passado colonizador e imperialista, tentando colocar o país como vítima, e não como opressor. O Japão então “naturalizou a ausência e o silêncio do passado ao erradicar sua própria luta para lidar com as suas memórias” (IGARASHI, 2011, p. 40). Desta forma, o país se reinventou como uma nação pacífica a partir de sua relação com os Estados Unidos, e propagou a imagem de culturalmente distinto, diferente dos países ocidentais, desenvolvendo assim, uma abordagem binária de duas entidades culturais imaginadas, o Japão e o Ocidente (IGARASHI, 2011). Contudo, Koichi Iwabuchi (2001) expõe que na verdade a identidade japonesa, por causa do orientalismo autoimposto pelo próprio país, não vai ser construída por intermédio de uma relação completamente binária, mas de uma tríade assimétrica e totalizadora entre a Ásia, o Japão e o Ocidente (IWABUCHI, 2001, p. 203). Assim, enquanto o Japão é colocado como o oposto do Ocidente, a relação com a Ásia é apagada, posta como um passado superado:

É amplamente observado que o Japão e a Ásia tendem a ser discutidos e percebidos no Japão como duas geografias separadas, e essa contradição inerente não é questionada. O Japão está claramente localizado em uma geografia chamada “Ásia”, mas não menos claro, ele existe fora de um

imaginário cultural da “Ásia” nos mapas mentais dos japoneses. (IWABUCHI, 2001, p. 187) (Tradução própria) ²³.

Com essas relações em mente, diferentes pensamentos sobre hibridismo surgiram no Japão. O conceito de hibridismo apareceu na década de 1950 como “uma apologia ideológica pela derrota e pelos feitos dela na sociedade japonesa” (IGARASHI, 2011, p. 50). Esse conceito enfatizava a qualidade de entrelugar do Japão, disfarçando as fissuras históricas nas relações entre Japão e Estados Unidos, ao entender que o país não perdeu sua identidade única, pois desde antes da chegada das forças de ocupação norte-americana o país já apresentava negociações frequente com elementos culturais ocidentais. Por meio desse discurso, a importância da influência da cultura asiática foi suprimida em detrimento de uma acentuação da posição do Japão como um país distinto, uma terceira via no mundo, não sendo nem ocidental nem oriental (IGARASHI, 2011; IWABUCHI, 2001).

Ao omitir o histórico de relação com os países vizinhos da Ásia, o Japão tentou apagar as ambições imperialistas do passado. Até o período da Segunda Guerra Mundial o Japão, através de um orientalismo oriental, tratava os países da Ásia de forma negativa, como países atrasados e inferiores, justificando a dominação destes países mediante o discurso de que os salvaria do inimigo ocidental (IWABUCHI, 2001). Com o final da Guerra, o Japão deixou de ocupar a posição de inimigo do Ocidente, abandonando essa postura antiocidental. Logo, era preciso esquecer essas relações anteriores para que a nova condição do país fosse mais facilmente aceita pela população. Além disso, durante o processo colonizador, o Japão incorporou povos asiáticos com aspectos culturais diferentes como os Ainus, Chineses, Coreanos, Taiwaneses e Ryukyuanos, que faziam parte da área de dominação do país no período anterior do final da guerra (NARZARY, 2004). Rememorar esse fato atrapalharia na consolidação da narrativa criada, de um país culturalmente homogêneo e monoétnico ao contrário dos países ocidentais, que incorporaram diferentes culturas durante o processo de colonização.

No interior desse contexto, surgiram duas abordagens diferentes em relação ao hibridismo. A primeira, representada por Shūichi Katō, enxergava a terceira via ocupada pelo Japão de modo positivo, encarando a condição espacial (entrelugar) de hibridismo como uma das bases da singularidade do país. Já a segunda, representado por Masao Maruyama,

²³ No original: “It is widely observed that Japan and Asia tend to be discussed and perceived within Japan as two separate geographies, its inherent contradiction unquestioned. Japan is unequivocally located in a geography called ‘Asia’ but it no less unambiguously exists outside a cultural imaginary of ‘Asia’ in Japanese mental maps.” (IWABUCHI, 2001, p. 187).

encarava essa condição de entrelugar de modo negativo, enfatizando a infertilidade da mistura no hibridismo cultural. Todavia, apesar das diferenças, os dois tipos de abordagem apresentavam em comum, uma postura essencialista de uma busca por uma singularidade idealizada e a negação de qualquer similaridade e proximidade do país com o Oriente (IGARASHI, 2011).

No caso da animação japonesa, alguns autores nipônicos mantiveram esse tipo de enfoque explanado anteriormente, idealizando o Japão a partir de uma suposta relação imaculada com o passado. Como é o caso Kōjin Karatani e Akira Asada, que não aceitam esse imaginário híbrido japonês como possuidores de um marcador de japonidade, pois, segundo eles, essas imagens criadas através da mistura de elementos culturas, no qual a animação japonesa faz parte, distorcem a imagem do Japão, ao coexistir elementos tradicionais do país com elementos ocidentais (AZUMA, 2009).

Tais autores se mantêm presos a uma visão idealizada do Japão como o oposto do Ocidente, e acabam por desconsiderar o fato do próprio Japão possuir vários elementos das culturais ocidentais e orientais que foram sendo incorporados pela cultura local ao longo dos anos e que fazem parte da vida cotidiana japonesa. E como anteriormente comentado, a cultura deste país não é um constructo imutável, na verdade ela está em constante processo de sedimentação. E não é o fato de o país incorporar elementos culturais ocidentais e esconder alguns aspectos visíveis do seu passado oriental que vai torná-lo mais ocidental e menos oriental.

Esse tipo de pensamento está ligado a uma noção equivocada de que a modernidade está relacionada a um conjunto de ideias e estilo de vida intrinsecamente europeus e norte-americanos (GOTO-JONES, 2019). Como se existisse apenas um modelo de modernidade. Entretanto, na prática, existem múltiplas formas de modernidade que variam de acordo com a situação histórica específica de cada país (ORTIZ, 2000). Apesar de o Japão ser um país moderno, é também um país com uma rica história de tradições orientais que coexistem (GOTO-JONES, 2019). Assim, a modernidade não encerra a diversidade em um único modelo padrão, mas reinventa e configura novas expressões e formas de pluralidade (CANCLINI, 2019).

Deste modo, ao contrário de abordagens binárias como a do *mukokuseki*, que enxerga a popularidade da animação japonesa em uma suposta condição de apagamento cultural, e do *Superflat*, que vê o sucesso da animação em uma continuidade direta de um modo tradicional de pensar a representação visual no Japão, neste trabalho, assim como para Northrop Davis (2016), reconhecemos a popularidade da animação japonesa devido a sua ampla diversidade

de gêneros e temas abordados, e na capacidade de mesclar constantemente elementos de diferentes culturas. E que a cultura pop do Japão, assim como a sociedade japonesa, não é simples e uniforme, mas complexa e diversificada (CRAIG, 2000). Visto que, desde o século VII pode ser observada na história deste país, a incorporação de elementos externos, combinando o antigo e o novo, o nacional e o estrangeiro (HENSHALL, 2017).

Ademais, alguns autores que relacionam a animação japonesa a um produto culturalmente inodoro, partem de uma visão prévia sobre o que eles consideram sendo característicos do Japão, como foi abordado anteriormente. Precisamos levar em consideração que o reconhecimento de qualidades culturais de um local distante como o Japão parte da quantidade de informações que se sabe sobre o mesmo. Pois, determinados aspectos culturais podem ser apenas percebidos ou só fazer sentido dentro de um contexto sociocultural e histórico específico, o que vai depender do conhecimento que se tem de maneira ampla sobre o objeto. Já outros autores como Iwabuchi (2001) tratam a animação japonesa como inodora da mesma forma que um carro, e diferente de produções em ação ao vivo que se tem uma captura do “Japão real”, e por consequência uma maior essência de japonidade. Isso nos leva a outras considerações: Os elementos culturais não estão presentes apenas nas formas mais imediatamente perceptíveis. Mesmo um carro é projeto de maneira específica dependendo do contexto. Um carro ou qualquer produto originado dentro de uma cultura não está sendo configurado no vácuo.

No caso da animação, o autor desconsidera o fato de que esse tipo de produção não necessita da obrigatoriedade de um registro, e mesmo não apresentando essa obrigatoriedade de algo existente no mundo real, e tendo uma possibilidade quase infinita na produção de configurações visuais, ela ainda dialoga com o contexto ao qual são produzidas e com o público que pretendem interagir. Não podemos esquecer que os artistas que produzem essas imagens são influenciados pela cultura local, assim como o público que as consomem (HOBBS, 2015).

É importante considerar que os produtos midiáticos reproduzem e disseminam a ideologia do período e local de produção (KELLNER, 2001). Mesmo na animação norte-americana, não é possível se desvencilhar totalmente do seu contexto de origem. Quando nos referimos aos desenhos animados norte-americanos, é necessário ressaltar que eles detêm, inculcados em suas características, aspectos e contradições da cultura local ao qual estão imersas, como abordado por Paul Wells em seu livro “*Animation and America*” (2002). Desse modo, a forma como uma obra pode ser materializada responde a uma posição ocupada em um contexto específico no tempo e no espaço.

Além disso, reforçamos que a negação do hibridismo cultural representa a influência tanto de uma visão orientalista de mundo quanto das teorias eugenistas. O pensamento eugenista divide o mundo entre raças e culturas em escala da mais superior a inferior, e toda mistura entre elas gera um produto sempre inferior ao elemento tido como superior na combinação (GOÉS, 2015).

A visão multicultural “para alguns desses autores que estudam a animação japonesa” se apresenta a partir de uma perspectiva norte-americana e europeia. Tal panorama frequentemente aborda a multiculturalidade a partir de uma perspectiva separatista, reconhecendo grupos e culturas de maneira isoladas, compartimentadas, enxergando a mescla entre culturas distintas como sendo infértil, gerando um empobrecimento destas (CANCLINI, 1997). Desta forma, o multiculturalismo desponta como uma ideia contestada em prol da manutenção de pureza e integridade cultural de uma nação, chegando a ser negado todo um histórico de negociações, assimilações e incorporações de outras culturas (HALL, 2003). Entretanto, essas culturas ou práticas tidas como puras ou discretas na verdade não são. Sendo o produto de um processo constante de Hibridação:

Uma forma de descrever esse trânsito do discreto ao híbrido, e as novas formas discretas, é a fórmula “ciclo de hibridação” proposta por Brian Stross, segundo a qual, na história, passamos de formas mais heterogêneas a outras mais homogêneas, e depois a outras relativamente mais heterogêneas, sem que nenhuma seja “pura” ou plenamente homogênea (CANCLINI, 2019, p. XIX-XX).

Diferente dessa vertente europeia e norte-americana, o pensamento latino americano visualiza a multiculturalidade a partir de uma pluralidade e heterogeneidade cultural, sendo o processo de hibridismo fundamental para a perpetuação de suas culturas. Os impulsos renovadores gerados por esse hibridismo, não substituem as tradições locais, nem as destroem, mas sim, convertem patrimônios e práticas culturais para reinseri-los em novas condições de produção e de mercado (CANCLINI, 1997). O hibridismo é assim, uma relação dialógica mais ampla com o outro, no qual não existe um apagamento e sim uma soma dos lados combinados, sem nunca se esquecer dos limites, do que não se deixa, ou não quer, ou não pode ser hibridado, e os movimentos que o rejeitam (CANCLINI, 2019). Por fim, Canclini ressalta que o objetivo de sua abordagem não é a qualidade do hibridismo, mas compreender os processos de hibridação sem desvincular essas práticas da história (Ibid.).

Seguindo uma lógica conceitual similar, Tze-yue Hu (2010) comenta que o anime faz parte de um processo artístico de constante negociação e adoção em resposta ao ambiente

japonês em contínuo movimento, continuamente adotando e reconfigurando elementos estrangeiros para aplicá-los no contexto japonês, criando potencialidades criativas. Ao incorporar elementos culturais externos e retrabalhá-los, dialogando com aspectos da cultura e do modo de ser do japonês, o anime adquiriu um potencial criativo que atraiu a atenção do público estrangeiro. Torna-se assim, importante observar essa produção cultural japonesa a partir da perspectiva teórica latino-americano, principalmente através do hibridismo cultural de Canclini, que evidencia o carácter fértil das mesclas culturais, apresentando o foco no processo histórico do hibridismo entre culturas. É a partir desta perspectiva que a animação japonesa vai ser explorada ao longo deste trabalho.

2.4 A Animação Japonesa e a sua marca de Distinção no Ocidente

Além das questões referentes à presença ou ausência de marcadores culturais óbvios na animação japonesa, esse tipo de animação também foi discutido no Ocidente com foco em sua classificação como um gênero de animação distinto. A animação japonesa, popularmente conhecida pelo termo *animê*, ao longo do tempo formou um público majoritariamente diferente daquele formado pelas produções norte-americanas que desde sua consolidação, na segunda década do século XX, objetivaram o público infantil como alvo. Os desenhos animados japoneses, de outro modo, não se limitaram a um público infantil, tendo produções destinadas a públicos variados, englobando desde obras infantis, adultas, as obras que apresentam público-alvo específico, como o feminino. Constituindo assim, uma indústria que demonstra certa diversidade em suas produções (NOGUEIRA, 2010).

No Ocidente, a ideia da animação, principalmente a categoria de desenho animado, como um tipo de produção artística e midiática frequentemente estigmatizada como uma produção infantil reforçou uma ruptura de expectativas em relação à animação japonesa, pois estas não se aderiam totalmente aos esquemas prévios de um desenho animado destinado às crianças ocidentais, como a ausência de cenas com violência gráfica explícita e tramas mais simples e focadas no humor (LEONG, 2011).

Essa ruptura pode ser observada no modo como o termo *animê* foi apropriado e utilizado pelos ocidentais. No Japão este termo é utilizado para referir-se a qualquer produção mundial do gênero de animação, não importando a nacionalidade de origem (NESTERIUK, 2011). No entanto, no estrangeiro, principalmente no Ocidente, o termo *animê* tornou-se sinônimo específico de animações que apresentam um conjunto de características estilísticas definidas como japonês (SATO, 2007).

Tais características presentes nas animações japonesas, que serão mais aprofundadas no próximo capítulo, funcionaram para o público ocidental como traços distintivos que diferenciaram as produções japonesas das produções frequentemente transmitidas comercialmente no Ocidente. Pois, desde o momento que a animação japonesa se tornou uma categoria reconhecível, ela foi considerada como uma nova forma de animação fora do Japão (DENISON, 2015, p. 83). Se observarmos a partir de Bourdieu (2007) “os traços distintivos são as disposições estéticas exigidas pelas produções de um campo de produção que atingiu um elevado grau de autonomia indissociável de uma competência cultural específica” (BOURDIEU, 2007, p. 11). Desta maneira, as características do contexto específico japonês, no qual a animação japonesa está inserida, fez com que a animação produzida neste país apresentasse características e lógica de organização da sua materialidade diferente das produções ocidentais (BORGES, 2017). Pois, se é possível dizer que os desenhos animados japoneses são diferentes dos norte-americanos é porque eles bebem em tradições diferentes (ORTIZ, 2000, p. 165).

Esses traços distintivos também conduziram a animação japonesa a um *status* de símbolo que representa a imagem do Japão moderno para muitas pessoas do mundo (CONDY, 2013), e, ao representar o Japão, o animê incorporou também, o fascínio, o estranhamento e os preconceitos comumente relacionados às culturas orientais pelos povos ocidentais, que frequentemente rotulam como exótico aquilo que não é imediatamente compreendido. Assim, as especificidades da animação japonesa enviesaram no Ocidente o desenvolvimento de uma maneira de olhar para esse tipo de produção como sendo um gênero a parte do universo da animação, constantemente relacionado à violência gráfica, ficção científica e material sexual explícito (LEONG, 2011).

Os primeiros trabalhos acadêmicos no Ocidente sobre animação japonesa, entre a década de 1990 e 2000, apresentavam em grande parte, o interesse em explicar esse tipo de animação por sua diferença com a animação norte-americana comercial, mapeando a animação japonesa por intermédio de características controversas, como a relação com a violência gráfica e a exposição sexual, e enfatizando tipos distintos de diferença em comparação com a animação hegemônica ocidental (DENISON, 2015).

Desta forma, o estudo da animação japonesa surgiu no Ocidente a partir de análises formais de conteúdo, negligenciando a complexidade do contexto histórico por trás dessas produções (Ibid.). Essa forma de abordagem concebeu um reducionismo ao animê, pois generalizou características que estão presentes em apenas algumas obras, não conseguindo abarcar a totalidade da animação japonesa. Carregando nessa segregação, uma tendência

orientalista, de relacionar uma base cultural diferente como estranha, direcionando o foco às características diferentes e reduzindo a atenção às características similares.

Tal estigmatização da animação japonesa originou-se, em parte, da quantidade limitada de material que chegava ao Ocidente, e que representava apenas uma fração do enorme volume de produção dessa indústria de animação (IZAWA, 2000). A chegada dessas animações ao Ocidente era mediada por indivíduos tanto nas empresas de distribuição (em um primeiro momento) quanto nos *fansubs* (em um segundo momento), que selecionavam as animações pelo suposto gosto do público e também pessoal.

Acerca desta perspectiva, é importante observar que o gosto segundo Bourdieu, é a propensão e aptidão para a apropriação material ou simbólica de determinada classe de objetos ou de práticas classificadas e classificantes, sendo a fórmula geradora que se encontra na origem do “estilo de vida” (BOURDIEU, 2007, p. 165). É através do gosto que o conjunto de escolhas que constituem o “estilo de vida” adquire sentido e valor, a partir das propriedades inscritas em uma posição, em um sistema de oposições e correlações com outras condições e situações materiais de existência presentes na estrutura social. (BOURDIEU, 1993, 2007). Deste modo, foi por intermédio de um gosto prescrito em uma posição situada em um contexto ocidental que as animações japonesas foram selecionadas pelos *fansubs* e pelas empresas de distribuição de VHS.

Uma contextualização aqui se faz necessária, pois o cinema narrativo de animação nos Estados Unidos, desde a sua consolidação no início do século XX, teve como principal consumidor em potencial o público infantil, que foi impulsionado por produções focadas em *gags* visuais²⁴ e pela popularização das sessões para crianças que nesse período já representavam a maioria dos espectadores nos cinemas de bairro do país (LUCENA JR, 2011; MELO, 2011). A constituição de uma audiência infantil foi um fator fundamental para que os produtores começassem a perceber que havia um segmento demandando a realização de produções específicas (MELO, 2011, p. 57).

Essa percepção da setorização do público da animação teve uma maior evidência durante o fenômeno de expansão do mercado televisivo, na década de 1950, no qual o gênero de animação tornou-se praticamente sinônimo de produções infantis. No cinema, as animações eram assistidas por um público mais variado, entretanto na televisão as animações passaram a ser assistidas quase que exclusivamente pelo público infantil (NESTERIUK, 2011).

²⁴ A *gag* visual é uma forma de piada que acontece sem a utilização da linguagem verbal, ocorrendo através da linguagem visual.

Muitas das animações produzidas para o cinema em décadas anteriores não conseguiram ser transmitidos integralmente na televisão por causa de um sistema de censura mais rígido. Vale destacar que durante o pós-Segunda Guerra Mundial, principalmente nos anos de 1950, o governo norte-americano iniciou uma campanha contra a subversão em todos os aspectos da vida americana, conhecida como Macarthismo, promovendo os “valores americanos” e consolidando uma cultura oficial de conformidade social (CARNAL *et al.*, 2016). Esse movimento do governo que se espalhou pelas instituições sociais, ocasionou um controle maior dos conteúdos dos meios de comunicação, com destaque aos transmitidos na televisão, um meio em expansão e que estava se transformando na principal fonte de entretenimento dos americanos.

Essa popularização da televisão nos Estados Unidos durante a década de 1950, também coincidiu com o advento do “*Baby Boom*”²⁵, o que possibilitou neste período o surgimento de um mercado propício a produções que visassem as crianças como público consumidor. As produções de animação foram então percebidas como um tipo de produção que detinha uma capacidade de prender a atenção e criar um fascínio no público infantil, e com o consumo ocorrendo por intermédio da televisão, as crianças adquiriram uma proximidade maior com as personagens (FRANÇA, 2015). Essa maior proximidade possibilitou um engajamento da publicidade destinada ao público infantil, pois ao criar uma afinidade entre esse público e a personagem, tornou-se viável a dinamização do consumo de produtos que estampam essas figuras, sendo o mercado de produtos destinados à criança beneficiado devido à reprodutibilidade das personagens originárias do desenho animado e pela empatia que esses possíveis consumidores nutriam por elas. Esta relação entre personagem de animação e produtos licenciados, que estampam a sua figura, também vai estar na base do surgimento da animação japonesa destinada para a televisão na década de 1960.

Tal característica de reprodutibilidade presente no cerne da produção do desenho animado comercial, principalmente como foco no mercado televisivo, também reforçou a imagem da animação como um tipo de produção artística menor. A esse respeito, é importante recorrer a Walter Benjamin (1975), que abordava como, a partir da reprodutibilidade técnica, uma obra podia ser reproduzida em uma escala de consumo massivo a partir de uma matriz e de um suporte tecnológico, podendo ser transportadas a lugares antes inacessíveis pela estrutura e lógica anterior que regia a arte erudita. Esse deslocamento do local de contemplação e consequentemente da postura do observador junto à ausência de unicidade da

²⁵ Aumento populacional ocorrido após o fim da Segunda Guerra Mundial.

obra de arte, fez Benjamin refletir sobre a perda da “aura”, uma característica que envolve a obra de arte e evidencia o seu caráter único e autêntico. Apesar de Benjamin tratar da reprodutibilidade técnica no contexto do cinema de ação ao vivo e da fotografia na primeira metade do século XX, essas considerações podem ser melhor aplicadas ao desenho animado comercial destinado a televisão, que apresentava a utilização da lógica da reprodutibilidade não apenas na dimensão da reprodução e consumo, mas também na própria forma de produção e na configuração visual, que através da simplificação da forma, apresenta um maior potencial de transposição das suas personagens para diversos produtos. Assim, esse tipo de obra de animação apresenta uma marca de mercadoria mais evidente.

É inserido nesse contexto, de um mercado em consolidação de desenho animado destinado as crianças por meio da televisão, que o animê começa a ter uma maior visibilidade no Ocidente. Como visto anteriormente, as produções de animação nesse período eram popularmente vinculadas a um público infantil, e foram consideradas como uma produção artística menor, porém, a animação japonesa experimentou uma marginalização ainda maior por consequência do seu valor de produção considerado baixo e de sua origem nacional (NAPIER, 2005).

A animação japonesa em uma primeira inserção no mercado norte-americano, na década de 1960, foi diferenciada das produções locais pela sua forma, frequentemente associada como uma produção do gênero de animação de baixa qualidade, pois foi considerada uma animação limitada²⁶ e com desenhos estilizados considerados inferiores (LÓPEZ, 2013). Apesar disso, o animê em pouco tempo consolidou-se como um produto barato e por isso vantajoso para algumas emissoras de televisão nos Estados Unidos (NESTERIUK, 2011).

Todavia, apesar da circulação em canais de televisão americanos nos anos de 1960 e 1970, favorecidos pelo baixo custo de aquisição, as redes de televisão tinham em sua maioria um desinteresse em relação às produções japonesas por considerar que as convenções nipônicas presente nessas produções fossem pouco atrativas para o público infantil norte-americano, acostumados com os valores norte-americanos (ALLISON, 2000). Já na década de 1960, “existia uma sensação palpável de que o mercado de animação japonês não se alinhava com seu equivalente nos Estados Unidos e que o conteúdo permitido no Japão era simplesmente inaceitável para as emissoras norte-americanas” (DENISON, 2015, p. 82)

²⁶ Um tipo de animação em que os quadros não são redesenhados inteiramente, sendo redesenhado apenas as partes que serão movimentadas e que apresenta constante repetição de cenas.

(tradução própria)²⁷. Não podemos esquecer que o Japão era um país que há poucos anos era visto como inimigo e que teve sua imagem estigmatizada durante a guerra por intermédio dos estereótipos propagados pelas produções da indústria cultural norte-americana, que desempenhava papel crucial na disseminação do consumismo e no apoio aos valores sociais e culturais do capitalismo norte-americano (CARNAL *et al.*, 2016, p. 232).

Desta forma, as animações japonesas que eram transmitidas nos Estados Unidos tinham elementos de sua origem nacional apagadas, sendo muitas vezes alterados pelos licenciamentos norte-americanos, retrabalhando-as para que se adequassem aos valores vigentes de aceitabilidade de um conteúdo infantil para as crianças daquele país, mudando os nomes das personagens, das localidades, e elementos específicos da obra (ALLISON, 2006). Isso ocorria porque existia um consenso de que elementos estrangeiros, principalmente do Oriente, não correspondiam ao gosto americano, sendo necessário americanizar tais produções, e acreditava-se que o grau de americanização era proporcional ao sucesso das animações japonesas neste país (ALLISON, 2000).

Tais versões editadas foram também destinadas a outros países do Ocidente, marcando seus primeiros contatos com a animação japonesa. O custo menor para a aquisição foi o atrativo para a animação japonesa ser inserida em mercados estrangeiros como o Brasil, que apesar de possuir a maior comunidade nipônica fora do Japão, teve as primeiras animações japonesas trazidas por intermédio de empresas licenciadoras norte-americanas (MONTE, 2011). Essa mediação gerada pelos licenciamentos norte-americanos fez com que muitos desses países, que estavam sob uma maior influência da cultura norte-americana, desenvolvessem, nesse primeiro momento, uma visão sobre a animação japonesa que seguia os moldes do que fora fomentado nos Estados Unidos.

Por consequência dessas alterações produzidas nos Estados Unidos, a animação japonesa perdeu elementos culturais locais, facilmente reconhecíveis, em seu conteúdo, sendo nesse período entre a década de 1960 e a década de 1970, claramente distinta das animações norte-americanas por sua dimensão formal, como as características técnicas, exemplo da dinamicidade das cenas provocada por uma variedade de enquadramentos e planos utilizados, e da incorporação de linhas de movimento na imagem, como pode ser observado nas Figuras 2 e 3. “*Speed Racer*” (1967)²⁸ causou impacto nos Estados Unidos justamente por causa

²⁷ there was a palpable sense that the Japanese animation market did not align with its US counterpart, and that content permissible in Japan was simply unacceptable to US broadcasters (DENISON, 2015, p. 82).

²⁸ Série de animação produzida pela *Tatsunoko Production* e baseada no *mangá* de Tatsuo Oshida, foi uma das responsáveis pela criação da primeira geração de fãs de animação japonesa nos Estados Unidos, sendo Quentin Tarantino um desses fãs assumidos (SATO, 2007).

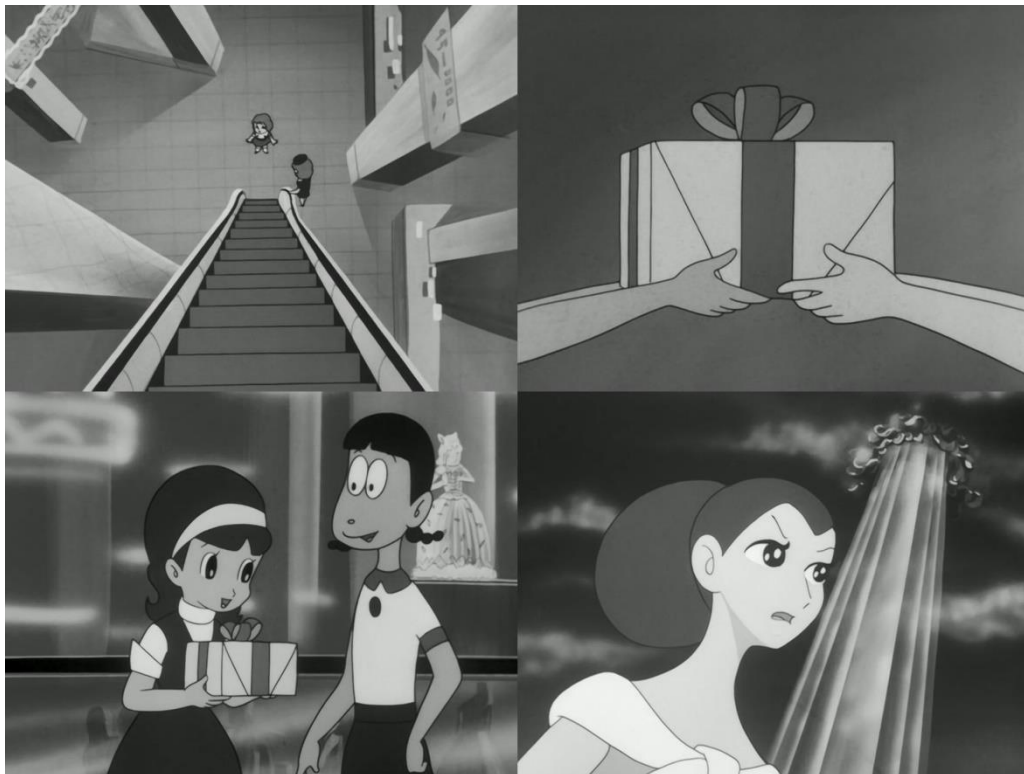
dessas diferenças que apresentava na organização das propriedades visuais e na montagem, tendo uma linguagem próxima da utilizada em filmes de ação, destacando-se assim, dos demais desenhos animados norte-americanos que iam ao ar no mesmo período (SATO, 2007).

Figura 2: – Utilização de linhas de movimento na animação japonesa.



Fonte: – Captura de tela da animação “Mahoutsukai Sally” (1966) primeiro episódio.

Figura 3: – Variedade de enquadramentos na animação japonesa.



Fonte: – Captura de tela da animação “Mahoutsukai Sally” (1966) primeiro episódio.

Figura 4: – *Frame* da animação “*Speed Racer*”.



Fonte: – Captura de tela da animação “*Speed Racer*” (1967) primeiro episódio.

Uma distinção mais evidente a partir do conteúdo das animações japonesas no continente americano surgiu a partir da atenção concedida a esse tipo de produção por um público mais velho. Essa maior atenção possibilitou, em dois momentos, uma maior consciência sobre as diferenças entre as produções animadas japonesas e as produções estadunidenses, e consequentemente, o estabelecimento do termo *anime* como rótulo distintivo.

O primeiro momento ocorreu com o surgimento e popularização dos *fansubs*. Na década de 1970 estudiosos do Ocidente se interessaram em estudar o Japão, buscando compreender como em um intervalo curto de tempo o país tinha se tornado a terceira maior economia do mundo e a nação com a maior taxa de crescimento econômico. (HENSHALL, 2017). Uma das formas de entender o Japão era através da realização de estudos acerca das produções artísticas e culturais do país. Esse modelo de estudo foi inspirado na pesquisa da antropóloga Ruth Benedict presente em seu livro “O Crisântemo e a Espada”, já citado anteriormente (2014). A autora fez sua pesquisa durante o período da Segunda Guerra Mundial, estudando, à distância, a sociedade e a cultura japonesa através das produções artísticas e midiáticas daquela nação, tendo como objetivo a compreensão da maneira de agir e pensar do então país inimigo. Seguindo o modelo estipulado por Benedict, os estudantes norte-americanos começaram a estudar o Japão através de produtos culturais locais como os programas de televisão atuais, que chegavam até as universidades ocidentais através das fitas de vídeo para o público doméstico (VHS e Betamax).

Por intermédio dessas fitas de vídeo, estudantes universitários dos Estados Unidos tiveram acesso a animações japonesas que não eram transmitidas pelas redes televisivas do

país, e sem a presença das alterações feitas pelos licenciantes locais eles puderam visualizar os esquemas estilísticos da animação japonesa de modo integral. Foi nesse contexto que o estudante Fred Patten, que tinha sido atraído quando mais jovem pelas características técnicas diferentes presentes em “*Astroboy*” (1963) e “*Speed Racer*” (1967), fundou o primeiro clube dedicado à animação japonesa nos Estados Unidos, o *Cartoon/Fantasy Organization*, que deu origem ao compartilhamento alternativo de animês no Ocidente (URBANO, 2013).

Esses clubes e grupos dedicados às animações japonesas, por intermédio do advento da tecnologia de videocassete, disponibilizaram a estudantes universitários acesso a produções animadas japonesas que não eram transmitidas nas televisões do país, funcionando como um modo de armazenar e circular esse tipo de conteúdo (JENKINS, 2010). Além disso, esses grupos desempenharam um empreendimento ativo e coletivo, desde a coleta de fitas vindas do Japão de maneira alternativa ao processo de legendagem e consumo (URBANO, 2013). Estas atividades praticadas pelos *fansubs* eram frequentemente bastante profissionais, apesar de geralmente baratas, pois faziam questão de não lucrar com a violação de *copyright*, sendo a popularização desse tipo de produção o principal interesse desses grupos (LEVI, 2006).

Em relação ao segundo momento de ascensão da animação japonesa nos Estados Unidos, este teve como marco o final da década de 1980, com o lançamento de “*Akira*” (1988), filme de animação japonesa que adquiriu o status de obra prima do diretor Katsuhiro Otomo, tornando-se cultuado por diretores estabelecidos da indústria cinematográfica internacional (SATO, 2007). *Akira* estreou no Japão em 1988, época em que o país havia atingido o seu pico de influência internacional no pós-guerra, e muitas nações desenvolvidas sentiram-se ameaçadas pelo status de superpotência emergente do país asiático nesse período (NAPIER, 2005).

Os japoneses tornaram-se alvo de crítica perante países ocidentais, sendo taxados de animais econômicos que não possuíam algum valor a não ser a ganância de fazer dinheiro, segundo a ótica destes (HENSHALL, 2017). Tais países novamente atribuíram comentários a partir de uma visão orientalista, reduzindo o Japão a uma nação incompreensível e diferente dos demais países tidos como de primeiro mundo. Essas reações negativas foram provocadas por um incômodo relacionado à ameaça que o Japão representava à dominante tradição cultural eurocêntrica de prosperidade econômica, denotando uma possível ruptura nos modelos preestabelecidos a partir da ascensão deste país entre as maiores economias do planeta. O Japão tinha se tornado nesse final da década de 1980 a segunda maior economia do mundo, e em termos de rendimento *per capita*, o país tinha a população mais rica do globo, sendo a ameaça que representava para os países ocidentais observada na constituição das suas

relações de mercado, no qual a importação de produtos de origem norte-americana apresentava uma diminuição, enquanto que, a exportação de produtos japoneses para o mercado dos Estados Unidos aumentou. (HENSHALL, 2017).

Figura 5: – Frame da animação “Akira”.



Fonte: – Captura de tela da animação “Akira” (1988).

Assim, como no caso que propiciou o surgimento dos *fansubs* uma década antes, as condições econômicas do Japão e sua posição em um cenário internacional auxiliaram a difusão de “Akira” no Ocidente. “Akira” tornou-se no seu ano de lançamento o filme mais assistido da história dos cinemas japoneses até então, superando até mesmo “Star Wars: Episódio VI - O Retorno de Jedi” (1983) (NAPIER, 2005). O sucesso do filme em sua terra natal rapidamente repercutiu nos países do Ocidente, que observavam os acontecimentos e tendências culturais do Japão. Consequentemente, a animação não demorou a estreitar no mercado ocidental, e a partir de 1989 na Europa, Estados Unidos, Canadá e América Latina a exibição provocou o surgimento de uma horda de fãs que deram origem a primeira geração de *otakus*²⁹ fora do Japão (SATO, 2007, p.86).

Por causa dessa repercussão, “Akira” pôde apresentar para um maior público, a possibilidade de violência gráfica explícita em um desenho animado, e, por conseguinte o vislumbre de que animações com abordagem e temáticas além da infantil poderiam existir. O filme, por ter sido distribuído em um meio tradicional de comunicação, o cinema, atingiu um público maior que do que os *fansubs* conseguiam, pois neste período ainda se mantinham restritos a grupos seletos. “Akira” virou um fenômeno *cult* instantaneamente, chegando ao mercado de locadoras de vídeo norte-americana já no ano de 1989, e a soma de seu enredo

²⁹ *Otaku* é um termo utilizado para designar fãs que se dedicam de maneira extrema e exagerada aos seus hobbies, sendo frequentemente relacionado aos fãs assíduos das produções da indústria cultural japonesa.

*cyberpunk*³⁰ em um contexto japonês a técnica de animação primorosa, fez surgir de imediato um culto à animação japonesa no país, o que levou a criação de uma sessão nas locadoras para esse tipo de produção (DENISON, 2015). É neste momento que o termo animê é introduzido e consolidado.

Esta obra também ajudou a enfraquecer o rótulo de produto de menor qualidade relacionado à animação japonesa, pois “*Akira*” não apresentava as limitações técnicas que eram comumente vinculadas às produções de origem nipônica transmitidas nas emissoras de televisão dos Estados Unidos, evidenciando justamente o contrário, uma animação configurada a partir de uma exposição “por um” (*on one's*)³¹ – 24 poses diferentes por segundo –, possuindo assim, uma quantidade de quadros por segundo maior do que os filmes de animações da Disney, que frequentemente utilizavam uma exposição “por dois” (*on two's*) – 12 poses diferentes por segundo.

A popularidade de “*Akira*” no início dos anos de 1990 gerou no mercado ocidental uma demanda por obras com temática e abordagens similares ao filme de 1988, sem a presença das edições que eram regra nas produções nipônicas transmitidas na região até então. Diferente de antes, a animação japonesa encontrou no consumidor mais velho o seu público alvo. Os fãs transnacionais de animês foram atraídos por um tipo de fetichismo das diferenças culturais, buscando conteúdos diferentes dos que eram oferecidos comercialmente nos canais de mídia tradicionais. (JENKINS; GREEN; FORD, 2014). Com a popularização dos aparelhos de videocassete, essa demanda podia ser suprida por uma recente consolidação de um mercado de *home vídeo*. Outros animês de temática *cyberpunk* como *Bubblegum Crisis* (1987) e sua sequência *Bubblegum Crash* (1991) chegaram ao público norte-americano por intermédio desse novo mercado de consumo de produção audiovisual, de maneira legal e sem edições. Esse cenário também possibilitou uma ampliação do alcance dos *fansubs* que não se restringiam mais aos clubes universitários, visto que os aparelhos de videocassete se tornaram mais frequentes nos lares norte-americanos nesta última década do século XX.

Muitas dessas animações que chegaram ao Ocidente tanto por meio dos *fansubs* quanto pela distribuição através do mercado de *home vídeo*, apresentavam características temáticas e visuais que as diferenciavam dos desenhos animados norte-americano, sendo marcados por um conteúdo explicitamente adulto, e por uma aparente obsessão por ficção científica, pela violência gráfica e pelo apelo sexual (IZAWA, 2000). Essa presença de

³⁰ O *cyberpunk* é um subgênero da ficção científica, popularmente conhecido pela ambientação de um mundo futurista, tecnológico que apresenta certa degradação social.

³¹ Informação que pode ser observada no site: <https://features.japantimes.co.jp/akiraweek-art/>

elementos tidos como pornográficos nessas animações japonesas tornaram-se parte crucial para diferenciar o animê em relação às animações produzidas fora do Japão.

Tal seleção construiu a visão estereotipada comentada anteriormente sobre a produção nipônica e ocorreu motivada pela atração pelo diferente, em parte, porque os fãs desse tipo de produção tentaram legitimar o seu gosto, como fazendo parte de uma dimensão adulta, se opondo a categoria tradicional de desenho animado ocidental que era comumente difundido como um tipo de produção destinado às crianças, e com foco no humor mais ingênuo.

Entretanto, apesar das obras de animação japonesa com temática de ficção científica e fantasia, conforme o tipo de abordagem citada anteriormente, dominarem o mercado norte-americano, isto não representava a realidade do mercado de animação do Japão, o qual exibía uma gama mais variada de ofertas (LEVI, 2006). Essa percepção sobre a temática geral da animação japonesa também era distinta nos diferentes países do Ocidente, justamente por causa dos gostos diferentes dos responsáveis pelos fã-clubes desse tipo de produção, em cada local.

Como foi o caso do Reino Unido, no qual o interesse por obras protagonizadas por personagens femininas “fofas” foi um elemento predominante na seleção das obras debatidas e comentadas nesta região, o que divergia do interesse visto nos Estados Unidos, por obras de ficção científica protagonizada por personagens masculinos (DENISON, 2015). No Reino Unido, até nas obras de ficção científica era dada preferência para aquelas protagonizadas por personagens femininas. Isso aconteceu porque os fãs neste local perceberam que era constante a presença de personagens femininas protagonistas que apresentavam papéis de heroína na animação japonesa, e que não deixavam a desejar aos heróis masculinos, o que também diferenciava das produções ocidentais, majoritariamente protagonizadas por personagens masculinos, com personagens femininas, em sua maioria, destinadas a papéis passivos.

O animê foi assim compreendido de maneira diferente dependendo da região e das produções que os fãs de cada localidade tiveram contato. Pois dependendo do lugar nosso acesso será limitado ou expandido pelas relações entre os mercados de distribuição local (Ibid.). Contudo, atualmente, com a facilitação do acesso por intermédio da internet banda larga, e uma distribuição mais ampla dos conteúdos através de *streamings* oficiais e da proliferação de *fansubs* diversos, as diferentes localidades do mundo podem ter uma noção mais ampla e completa da produção animada japonesa.

Desta forma, torna-se visível que os aspectos que popularizaram a visão sobre os animês no início da década de 1990, nos Estados Unidos, estavam presentes em apenas uma parcela das produções japonesas. Portanto, ao observar de modo mais amplo as produções de

animação nipônica torna-se evidente que o animê não se restringe à concepção tradicional de gênero, pois, as animações japonesas versam sobre uma variedade de gêneros, e tipos de narrativa e abordagens, apesar de exibirem características reconhecíveis (SUAN, 2017). Rayna Denison também vai expor a ideia de que a animação japonesa incorpora uma variedade de gêneros de mídia preexistentes em seu sistema representacional e constantemente mistura, hibridiza essas categorias, ao mesmo tempo em que cria novas, reforçando que animê deve ser compreendido de uma forma mais ampla, como um fenômeno cultural cujos significados dependem do contexto (DENISON, 2015).

Além dos dois autores comentados no parágrafo anterior, Antônio López (2013) vai destacar que o animê é algo mais do que um peculiar estilo de animação, é principalmente um poderoso fenômeno social que tem se expandido rapidamente por todo o mundo. Ian Condry (2013) reforça esse pensamento ao considerar que a animação japonesa deve ser compreendida em um nível maior de refinamento de detalhes do que apenas como um gênero específico ou simplesmente como um reflexo do Japão. Em vez disso, ele sugere que animação japonesa precisa ser mais amplamente estudada como um campo, no sentido atribuído por Pierre Bourdieu, como forma cultural comunicacional que emerge das práticas sociais e da competição, tendo seu valor dependente dos conflitos e usos multifacetados pelos agentes que circundam o campo.

Desta forma, e por razão do argumento de Canclini, de que “temos que entender o processo de hibridismo a partir da posição dos sujeitos a respeito das relações interculturais” (CANCLINI, 2019, p. XXV), o sistema conceitual do campo de Bourdieu se apresenta, para o presente estudo, como o mais adequado para abordar a animação japonesa. Pois, constituindo a sua abordagem teórica, podemos evitar reducionismos essencialistas.

3. O CAMPO DA ANIMAÇÃO JAPONESA E A SUA ORIGEM

Neste capítulo, a partir do sistema conceitual de Pierre Bourdieu, o campo da animação japonesa vai começar a ser conceitualizado e visualizado. Por conta da dimensão histórica e social desse sistema conceitual, visto que, para Bourdieu, um campo possui sua própria história, sendo constituído a partir da dinâmica entre os diferentes agentes que o compõe, a segunda parte desse capítulo aborda a trajetória da animação dentro do contexto japonês, evidenciando a existência de negociações culturais mesmo antes da consolidação de um campo próprio. Por fim, após a explanação sobre o surgimento do campo da animação japonesa, são explorados no final do capítulo, os conceitos de esquema e estilo a partir dos estudos de David Bordwell e de Ernst Gombrich, para assim, discorrer sobre os esquemas estilísticos mais importantes e recorrentes nas produções animadas japonesas.

3.1 A definição do Campo.

A noção de campo foi elaborada por Bourdieu como uma recusa às tradições de interpretação internalista e explicação externalista, nas quais as ciências das obras culturais, história da arte, e história da literatura estavam inseridas, haja vista, que esses dois tipos de abordagem ignoravam o campo de produção como espaço social de relações objetivas (BOURDIEU, 1989, p. 64). Assim, para este autor, “não basta referir-se ao conteúdo textual da produção cultural, tampouco referir-se ao contexto social contentando-se em estabelecer uma relação direta entre o texto e o contexto” (BOURDIEU, 2004, p. 20), pois, entre esses dois polos existe um universo intermediário que ele nomeia como sendo o campo (Ibid.).

Portanto, o campo, para este autor, consiste de um microcosmo de forças incluído em um macrocosmo, compondo-se de um sistema estruturado de posições ocupadas pelos diferentes agentes do campo, e que apresenta suas próprias regras e interesses específicos (LAHIRE, 2017). Todo campo apresenta uma lógica de campo próprio, um capital específico incorporado que produz suas próprias convenções e esquemas, sendo assim, um microcosmo relativamente autônomo. E conseqüentemente, apenas aqueles que incorporam a lógica de determinado campo podem participar dele.

Por isso, aplicar o conceito de campo de Bourdieu para desenvolver a ideia de um campo da animação japonesa é uma possível forma de agrupar tais animações sobre uma unidade lógica, possibilitando a percepção tanto das suas características próprias quanto das relações e movimentações em torno de um contexto maior. Desta forma, entendemos que o campo da animação japonesa apresenta sua própria dinâmica, e seu próprio capital

incorporado, que produz suas próprias convenções, sendo estas produzidas e estabelecidas a partir de uma luta de posição com outros campos, e no interior do próprio campo. Visto que, é através da luta concorrencial entre os agentes dentro do campo, em torno de interesses específicos, que a estrutura objetiva do mesmo vai ser configurada (ORTIZ, 1983).

Neste sentido, as convenções podem passar por modificações, pois o campo é dinâmico, e dependendo do seu estado, a sua lógica pode variar no decorrer do tempo, através das tensões produzidas pelas distribuições de força no seu interior, o que pode provocar a reestruturação e elaboração de novos esquemas. Por exemplo, uma obra particular e inovadora ao longo do tempo pode perder seu caráter idiossincrático ao passo que seus esquemas são absorvidos pelos agentes do campo, tornando tais esquemas parte do capital incorporado do campo.

A utilização do conceito de campo também possibilita a compreensão do universo de determinado tipo de produção evitando uma visão essencialista, e preconceitos que possam existir por intermédio de uma análise intrínseca da obra. E, como visto no capítulo anterior, esse tipo de abordagem é bastante frequente em se tratando da animação japonesa. Por isso, compreender a gênese social do campo, da crença que o sustenta, do jogo de linguagem, dos interesses e das apostas materiais ou simbólicas que ocorrem no seu interior, é uma maneira objetiva de ver as obras como elas realmente são. (BOURDIEU, 1996). Assim:

Procurar na lógica do campo literário ou do campo artístico, mundos paradoxais capazes de inspirar ou de impor os "interesses" mais desinteressados, o princípio da existência da obra de arte naquilo que ela tem de histórico, mas também de trans-histórico, e tratar essa obra como um signo intencional habitado e regulado por alguma outra coisa, da qual ela é também sintoma. É supor que aí se enuncie um impulso expressivo que a formalização imposta pela necessidade social do campo tende a tornar irreconhecível. A renúncia ao angelismo do interesse puro pela forma pura é o preço que é preciso pagar para compreender a lógica desses universos sociais que, através da alquimia social de suas leis históricas de funcionamento, chegam a extrair da defrontação muitas vezes implacável das paixões e dos interesses particulares a essência sublimada do universal, é oferecer uma visão mais verdadeira e, em definitivo, mais tranquilizadora, porque menos, sobre-humana, das conquistas mais altas da ação humana. (BOURDIEU, 1996, p.15-16)

Portanto, o autor discorre que somente através de uma análise da gênese do campo é que se torna possível compreender verdadeiramente a fórmula geradora que está no princípio de determinada obra, além da maneira como essa fórmula fora negociada e aplicada, evidenciando, em um único movimento, a estrutura geradora e a estrutura social da qual é produto (BOURDIEU, 1996). Ademais, para reforçar a sua construção conceitual de campo,

Bourdieu emprega outros conceitos como o de *habitus*, posição, espaço dos possíveis, espaço das obras e capital.

Para Renato Ortiz (1983), o conceito de *habitus* é um dos aspectos centrais do trabalho de Bourdieu, junto com a noção de campo e o conhecimento praxiológico³². Com o conceito de *habitus* Bourdieu desejava evidenciar as capacidades ativas e inventivas dos agentes, destacando a noção de que este poder gerador não é um espírito universal e essencialista, mas um conhecimento adquirido, uma disposição adquirida a partir da ação dos agentes (BOURDIEU, 1989, p. 61). E sendo essas disposições adquiridas, “maneiras de ser permanentes, duráveis que podem, em particular, leva-los a resistir, a opor-se as forças do campo” (BOURDIEU, 2004, p. 28).

O habitus tende, portanto a conformar e a orientar a ação, mas na medida em que é produto das relações sociais ele tende a assegurar a reprodução dessas mesmas relações objetivas que o engendraram [...] A interiorização, pelos atores, dos valores, normas e princípios sociais asseguram, dessa forma, a adequação entre as ações do sujeito e as realidades objetivas da sociedade como um todo (ORTIZ, 1983, p.15).

Desta maneira, é através do *habitus* que a sociedade se torna depositada nas pessoas sob a forma de disposições duráveis, ou capacidades treinadas e propensões estruturadas para reagir de modos determinados (WACQUANT, 2017, p. 214). Pois, a noção de *habitus* não se aplica somente à interiorização das normas e dos valores, mas inclui os sistemas de classificações que preexistem às representações sociais, e que pressupõe um conjunto de “esquemas generativos” que presidem a escolha, e que é anterior à ação (ORTIZ, 1983). Sendo assim, a capacidade de produzir práticas e obras classificáveis, além da capacidade de diferenciar e de apreciar essas práticas e esses produtos, constituindo o mundo social representado (BOURDIEU, 2007, p. 162).

Além do mais, o *habitus* é um sistema dinâmico que consiste de práticas cumulativas de saberes acumulados, que permanece em um processo de formação ao longo do tempo, a partir das interações sociais que vão ocorrendo. Sendo por intermédio das estruturas do *habitus* preexistente, resultado de relações e práticas sociais prévias, que os novos *habitus* serão produzidos (ORTIZ, 1983). Assim, o *habitus* depende da origem, do capital que é herdado, e principalmente da trajetória social do agente. O *habitus* é, portanto, constituído a partir do sistema de disposições, com uma estrutura determinada de posições socialmente

³² O conhecimento praxiológico pretende articular dialeticamente o ator social e a estrutura social. Procura reaquecer a questão da interiorização da exterioridade e da exterioridade da interiorização (ORTIZ, 1983, p. 8).

marcadas, que implica certo direito aos espaços dos possíveis, e o que direciona o agente a um determinado número de escolhas em detrimento de tantas outras. Desta forma, novas disposições podem ser introduzidas no espaço dos possíveis do campo a partir da posição e interação de determinados agentes.

Dando continuidade aos conceitos de posição, espaços dos possíveis, espaço das obras e capital, trabalhados por Bourdieu, a posição é o lugar a partir do qual se forma um ponto de vista particular e cada posição é objetivamente definida por sua relação objetiva com outras posições. Desta forma, existir socialmente é ocupar uma posição determinada na estrutura social, tendo a percepção das escolhas, que dependem do espaço das possibilidades, limitada em função da posição e do estado da estrutura do campo no momento. Pois, a posição no espaço do campo determina os possíveis tipos de visão sobre o mesmo (BOURDIEU, 1989).

Os espaços dos possíveis, comentados anteriormente, é o universo das escolhas possíveis, um espaço construído historicamente a partir de lutas que levam a consagrar uma configuração particular do sistema de hierarquia. É através do espaço dos possíveis que, a maneira de uma língua, ou de um instrumento musical, oferece-se a cada um dos escritores como um universo infinito de combinações possíveis encerradas em estado potencial em um sistema finito de sujeições (BOURDIEU, 1996, p.120). Consequentemente, a forma das produções artísticas e culturais depende do estado do campo e do repertório de possibilidades atuais oferecido em seu espaço de possibilidades, que por sua vez, é determinado pelo momento histórico, pelo lugar das posições dos agentes em relação às forças dominantes presentes nas instituições e no capital herdado pelos acontecimentos anteriores do campo, e pelo grau de autonomia que o mesmo possui, e que também varia no decorrer do tempo e no espaço.

Toda ação executada por um agente ocorre no interior de um campo socialmente predeterminado, sendo prefigurado, o que implica realização daquelas ações determinadas que o agente possa realmente efetivar no momento (ORTIZ, 1983, p. 19). Visto que, “os campos são os lugares de relações de forças que implicam tendências imanentes e probabilidades objetivas. Um campo não se orienta totalmente ao acaso. Nem tudo nele é igualmente possível e impossível em cada momento” (BOURDIEU, 2004, p. 27).

O espaço de possibilidades também proporciona a identificação de esquemas e estilos que constituem o espaço das obras. O espaço das obras apresenta-se a cada momento como um campo de tomadas de posições que só podem ser compreendidas relacionalmente, sendo possível observar através dele, as homologias entre as diversas posições e ações dos agentes no interior do campo (BOURDIEU, 1996). Além disso, mudanças na estrutura do campo

como a introdução de novos agentes, podem gerar alteração no acúmulo de capital específico, no espaço das possibilidades e nos esquemas estilísticos que compõe o espaço das obras.

Para Bourdieu, o capital é um recurso que segue a lógica de estoque de elementos que podem ser possuídos e acumulados, de modo mais ou menos ilimitado, por um indivíduo, grupo, comunidade, instituição, etc. (LEBARON, 2017). Sendo justamente a estrutura de distribuição de capital entre os diferentes agentes engajados no campo o que define a estrutura de um campo em determinado momento (BOURDIEU, 2004, p. 26). O capital ao ser distribuído de maneira desigual no interior do campo impõe uma relação de tensão entre os agentes e instituições historicamente em confronto em seu interior, produzindo uma relação de dominantes e dominados (LAHIRE, 2017). O autor ressalta principalmente a ideia de capital econômico, simbólico, cultural e social, sendo que, determinadas obras culturais e artísticas tornam-se objetos de uma apropriação exclusiva, material ou simbólica, adquirindo um valor de distinção, o que as permite funcionar como capital econômico e simbólico (BOURDIEU, 2007).

Por fim, não podemos nos esquecer de que para Bourdieu toda produção cultural, artística está escrita na história, tendo os campos, sua própria história. A própria autonomia de um determinado campo pode ser compreendida através de “um processo de depuração em que cada gênero se orienta para aquilo que o distingue e o define de modo exclusivo, para além mesmo de sinais exteriores, socialmente conhecidos e reconhecidos, da sua identidade” (BOURDIEU, 1989, p. 70). Desta forma, de depuração em depuração a autonomia do campo vai se consolidando. Além do mais, a história do campo é construída a partir das lutas no interior do mesmo, pois, as relações entre cada agente, às produções existentes, passado, e presente, é o que confere a determinado campo a sua autonomia relativa e lógica própria (Ibid. p. 71) Assim, é preciso considerar a existência de lutas no decorrer do movimento da história, no processo de análise de um campo.

Esses conceitos, expostos brevemente nos parágrafos anteriores, são cruciais para contextualizarmos a origem e funcionamento da lógica do campo da animação japonesa nos tópicos seguintes. É importante ressaltar que apesar da animação japonesa apresentar maneiras peculiares de organizar a sua dimensão material e de possuir uma lógica estrutural de produção particular, ela mantém os mesmos princípios básicos que constituem e definem uma produção de animação. Assim, o campo da animação japonesa é entendido neste trabalho como um entre outros campos de produção de animação, e dependendo do contexto, entendemos que determinado campo pode interferir na lógica do outro, como pôde ser observado anteriormente, no fato da interpretação do que constitui uma animação japonesa no

Ocidente, estar enviesada pela cultura e pela lógica do campo da animação ocidental. Pois, o campo é um espaço de lutas, da imposição das categorias de percepção e de apreciação legítimas, sendo através delas, como explicitado anteriormente, que o campo produz história e se temporaliza, e apesar de apresentar certa autonomia, as lutas internas de um campo dependem da correspondência que podem manter com as lutas externas (BOURDIEU, 1993).

3.2 A Animação no Japão em um primeiro momento

Uma parte considerável dos autores que tratam sobre a história da animação no Japão explana que o país apresenta uma produção de filmes de animação desde a segunda metade da década de 1910, pontuando que neste período, os japoneses foram expostos aos incipientes desenhos animados norte-americanos e a diferentes tipos de animações europeias, o que despertou interesse nos artistas locais por testar suas próprias habilidades como animadores (HU, 2010). Entretanto, Antonio López aponta que existe certa controvérsia quando se trata da origem da animação japonesa, pois descobertas recentes revelam que a primeira animação produzida no Japão em formato de filme remonta a primeira década do século XX (LÓPEZ, 2011). Conforme o autor:

A descoberta ocorrida em 2005 revelou alguns fotogramas encontrados dentro de uma casa em Kyoto - além de três projetores e dez filmes compostos de filmes de drama histórico (chamado *jidai-geki*) e curtas de animação - e que, para nosso interesse, não apenas nos convida a questionar qual é o primeiro filme de animação, mas também, e talvez mais relevante, como Clements e McCarthy apontam, se os japoneses foram os primeiros a utilizar tal procedimento (LÓPEZ, 2013, p.54, tradução própria³³).

Esse filme denominado “*Katsudo Shashin*”³⁴, de autoria desconhecida, possui três segundos que são projetados a uma frequência de dezesseis quadros por segundo, e sua produção foi datada no período entre 1907 e 1911, constituindo assim, uma produção que pode ter sido realizada, dez anos antes de “*Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*” (1917), considerada a primeira animação japonesa até então, o que evidencia a existência de animação japonesa no período *Meiji* (1868-1912), uma época no qual as salas de cinema eram escassas (LÓPEZ, 2013). López também situa o Japão como um dos países pioneiros na criação de

³³ El hallazgo producido en 2005, da a conocer unos fotogramas encontrados en el interior de una casa en Kyoto —además de 3 proyectores y 10 películas compuestas por cine histórico (denominados *jidai-geki*) y cortos de animación—y que, para nuestro interés, no sólo nos invita a cuestionar cuál es la primera película de animación sino también, y quizás más relevante, como apuntan Clements y McCarthy, de si fueron los japoneses los primeros en utilizar el procedimiento.

³⁴ O filme pode ser visto neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=4DMQx0dTqbs>

filmes de animação, visto que “*Humours Phases of Funny Faces*” do inglês James Stuart Blackton, considerado o primeiro filme de animação da história data de 1906, apenas um ano antes, da suposta data da animação nipônica citada anteriormente.

Convém destacar que anterior a esta animação, Blackton produziu filmes como “*The Enchanted Drawing*” (1900) que consistia de performances de ilustração em uma prancheta fixada em um cavalete e que através da montagem, o personagem desenhado apresentava mudança nas expressões faciais (LUCENA JR, 2011). Porém, esses filmes não são considerados filmes de animação dado que não foram produzidos a partir de uma lógica de *frame a frame*. Na verdade, este é o elemento básico que diferencia a animação da produção audiovisual cinematográfica convencional, no qual as imagens são registradas de uma forma contínua, tendo a animação, uma não obrigatoriedade do registro de alguma existência material prévia, dispensando o processo de filmagem. A animação é assim, configurada a partir da construção individual de fotogramas, o que possibilita um controle total do tempo no filme (GRAÇA, 2006). Desse modo, a menor unidade da obra animada não é o plano, como no cinema convencional, mas o *frame*.

Além desta diferença essencial, no filme convencional a presença física de atores humanos e a pressuposição do real, que para alguns estudiosos do campo do cinema de ação ao vivo, constituiu parte da ontologia desse tipo de produção por muitos anos, mesmo que o cinema apresentasse desde os seus primeiros filmes, elementos fantásticos e truques que possibilitavam efeitos ilusórios como os encontrados nas obras do cineasta francês George Méliès. No caso da animação, desde o princípio, os filmes trataram de representar elementos fantásticos do imaginário popular (BUCCINI; VIEIRA; QUARESMA, 2011). Pois, como o processo de conceptualização da animação pode ser totalmente imaginativo, dependendo principalmente da articulação de ideias e conceitos no interior da mente do artista criador, esse tipo de produção pode apresentar tipos de configuração teoricamente infinita (MENDES, 2016), não se limitando a personagens humanoides ou animais, tendo qualquer objeto, a possibilidade de se tornar uma personagem de filme de animação, o que favoreceu esse tipo de abordagem com uma menor intenção do efeito de realidade, uma vez que, a animação vai além da realidade, podendo reinventá-la. Por conseguinte, essa capacidade de criar a ilusão de movimento em objetos inanimados é uma das características mais relevantes da animação, estando presente na própria origem do termo, a própria tradução da palavra do latim *Animar* significa “dar vida” (LUCENA JR, 2011).

Para compreender essas especificidades da animação, e sua diferenciação em relação ao cinema convencional, torna-se necessário observar a trajetória dos acontecimentos que

possibilitaram a origem dessas formas de produção artísticas centradas na imagem-movimento. Pois, as razões formais e estilísticas de objetos artísticos vão se configurando em aliança com os fenômenos sociais e mentais, além das possibilidades técnicas existentes no momento e de um histórico de convenções artísticas, sendo assim produtos de uma interação complexa (BAXANDALL, 1991). Além do mais, o próprio olhar é uma construção social e cultural, circunscrito pela especificidade histórica do seu contexto, estando sujeito a transformações no tempo, e condicionado pelas premissas de quem enxerga e de como se dá a situação do ato de ver (CARDOSO, 2013).

O cinema surgiu no final do século XIX como um invento tecnológico, a partir do produto de diferentes evoluções técnicas, como o domínio da projeção, a percepção do movimento contínuo por meio de uma apresentação rápida de uma sucessão de imagens, e principalmente pelo desenvolvimento e consolidação da fotografia (DeFLEUR; ROKEACH, 1993). Por uma influência maior desta última descoberta, o cinema manteve a continuidade de um raciocínio ocidental de uma busca pela representação do real, que se originou na arte da pintura e da escultura e culminou no advento fotográfico, compartilhando com esse último à noção do traço real, da imagem como índice que se origina da própria técnica.

O caso do filme animado surge da mesma convergência desses três desenvolvimentos tecnológicos, mas, mudando a ênfase maior do caráter fotográfico para a percepção do movimento contínuo a partir de sucessão rápida de imagens. É no desenvolvimento dos brinquedos óticos como o Zootroscópio, Taumatoscópio, Fenaquitoscópio e Estroboscópio, e nos Teatro de Sombras e Teatro de bonecos, que a lógica da animação tem sua origem. O dispositivo fotográfico foi o mecanismo que possibilitou uma potencialização dessa lógica, presente na prática desses brinquedos óticos, para a construção do filme de animação.

Essa diferença de ênfase dada à técnica pode ser observada nos realizadores pioneiros desse tipo produção. Os primeiros animadores não foram cineastas, mas desenhistas, artistas plásticos, cartunistas, e os primeiros filmes eram tentativas de configurar movimentos em charges e histórias em quadrinhos (BUCCINI, 2017). Por consequência dessa dimensão gráfica, o cinema de animação foi historicamente relacionado como gênero artístico menor, reduzido a um subgênero da pintura, e, portanto, não genuinamente cinematográfico, decorrendo a partir daí, a convicção de que sua função seria divertir crianças e ser um tipo de distração descompromissada (GRAÇA, 2006). Isso aconteceu pelo contexto histórico da arte ocidental, da valorização da busca pela representação imagética do real, e de uma ausência do

traço indiciático na animação³⁵, relegando no Ocidente, um desenvolvimento restrito do filme animado em sua maioria ao público infantil e popular.

Através das produções da Disney, a partir da década de 1930 o filme de animação, para alcançar respeito do meio cinematográfico, demonstrou uma maior preocupação com a representação perfeita dos movimentos, distanciando-se das características particulares da animação e se aproximando do cinema convencional, buscando verossimilhança na representação das personagens, nos contextos e narrativas, concentrando-se em parâmetros mais realistas (BUCCINI, 2017, p. 26-27).

Todo esse desenvolvimento inicial tanto do cinema quanto do filme de animação estava pautado por uma construção de pensamento eurocêntrico, que demonstrava a forte consciência tanto pelo interesse científico quanto pela busca da representação exata da realidade concreta. A arte clássica da Europa se desenvolveu a partir de exercícios intelectuais, no qual os artistas ambicionavam a mimese da natureza por meio do domínio científico e racional da arte, para isso os pintores e escultores praticavam estudos de anatomia, geometria, aritmética, religião, filosofia, história, astronomia, gramática, botânica, e o que mais poderia contribuir para uma representação mais verossímil da arte (HOBBO, 2015).

Existia também para o pensamento eurocêntrico, um caráter ritualístico na obra de arte, que exigia uma preparação e circunstâncias especiais para ser apreciada pelo observador, constituindo um objeto de culto. A partir dessa visão foi criada uma divisão entre a arte erudita e arte popular de acordo com o ritual de apreciação e do reportório necessário para interagir com determinada obra. Produzindo assim, uma hierarquização dos tipos de produções artísticas e culturais por intermédio do *habitus* do público pretendido.

Diferente da arte ocidental, a arte japonesa sempre possuiu uma funcionalidade prática, inexistindo a noção de “aura”, presente na arte erudita europeia. Essa ideia vinculada às Belas-Artes só penetraria no Japão a partir do seu contato com a cultura ocidental na segunda metade do século XIX (OKANO, 2013). A arte japonesa também não teve o seu desenvolvimento pautado na busca da representação espacial do real, tendo um caráter decorativo e interesse principal em produzir deformações anti-naturalistas a partir do exagerado ou da simplificação como função expressiva, buscando um efeito de continuidade

³⁵ A imagem representada na animação, assim como na pintura, não é fundamentalmente semelhante à imagem do objeto representado, mas a um conceito mental do artista, não precisando portar nenhuma relação visível imediata com objeto real. O que difere da fotografia, que segundo Maya Deren (1960, p. 107 apud XAVIER, 2014, p. 17), “é um processo pelo qual um objeto cria sua própria imagem pela ação da luz sobre o material”. Para esta autora, a imagem produzida por intermédio desse processo se enquadra na categoria de índice, pois, é “um signo que se refere ao objeto que ele denota em virtude de ter sido realmente afetado por este objeto” (Ibid., p. 18). Desta forma, essa característica não está obrigatoriamente presente na imagem da animação, assim como está na imagem fotográfica.

narrativa e de movimento dinâmico que pudesse comunicar particularidades e nuances emocionais das condições humanas, como pode ser visto nos *emakimono*³⁶ (HU, 2010).

O artista japonês não se preocupava em construir uma representação pictórica fidedigna, mas com a produção de uma impressão sobre um tema, a partir de um estilo figurativo sem a preocupação com qualquer tipo de sugestão de realismo visual, visto que a pintura no contexto tradicional japonês era uma extensão da escrita e da arte caligráfica local (HOBBO, 2015). O que é diferente da abordagem dada à arte na Europa, no qual uma prática artística tentava prevalecer sua superioridade sobre outra, no Japão todas as práticas artísticas coexistiam de modo pacífico e essas diferentes práticas interagiam entre si a fim de contribuir com o enriquecimento do todo (NAKAGAWA, 2008).

Figura 6: – *Emakimono*: "Os Cinquenta e Quatro Capítulos do Conto de Genji nos Tempos Modernos", de Toyohara Kunichika.



Fonte: – <https://br.pinterest.com/pin/332422016236544456/>.

Neste contexto de uma cultura artística diferente, as lanternas mágicas³⁷ japonesas chamadas de *utsushi-e* já apresentavam uma ampla popularidade no final do século XVII. O *utsushi-e*, é considerado por pesquisadores japoneses, como um dos ancestrais pré-modernos

³⁶ O *emakimono* é a clássica forma de arte bidimensional japonesa, sendo constituída de pinturas e gravuras de madeira ou em papel que surgiram pela primeira vez durante o período Asuka (593-710), a partir de uma absorção generalizada da cultura chinesa (HU, 2010, p.26).

³⁷ A lanterna mágica é um invento europeu do século XVII que consistia de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, e que possibilitava a projeção de imagens pintadas em lâminas de vidro (LUCENA JR, 2011, p. 30).

da animação japonesa atual, pois constitui um tipo de espetáculo visual produzido através da sucessão de imagens projetadas (HU, 2010). No Japão, o domínio desse tipo de projeção, foi o elemento fundamental para o desenvolvimento da produção artística centrada na imagem-movimento.

Apesar de a lanterna mágica ser um invento europeu do século XVII (LUCENA JR, 2011) e do isolacionismo do Japão neste período, ela foi levada para este país asiático através dos holandeses³⁸ e adaptada pelos japoneses para a realidade local, pois o xogunato tinha uma resistência em relação aos produtos e conhecimentos ocidentais, não permitindo a circulação dos mesmos no país. Historicamente, o Japão apresentou certa curiosidade sobre as culturas estrangeiras³⁹, porém após o contato com os portugueses no século XVI, que tentaram impor sua religião aos japoneses, o governo local decidiu manter uma política de isolamento a partir do início do século XVII, mantendo contato limitado com o estrangeiro, apenas por relações estritamente comerciais com a China e a Holanda (NAKAGAWA, 2008). Esse contato inamistoso com os cristãos ocidentais contribuiu para a formação de um clima de animosidade e desconfiança contra os ocidentais naquele momento (SAKURAI, 2018).

Como visto anteriormente, o fechamento do Japão para o estrangeiro no ano de 1639, o país vivenciou um período de prosperidade econômica, causado pela centralização governamental dos xóguns Tokugawa e uma estabilidade social por consequência da ausência de guerras, o que propiciou o desenvolvimento de uma cultura com características próprias em Edo (SATO, 2007). Apesar de historiadores nomearem esse período como *sakoku*, país fechado, o Japão na verdade não ficou totalmente isolado, mas, em vez disso, o país reconfigurou suas relações exteriores de modo que beneficiasse a consolidação do governo Tokugawa e o comércio local (WALKER, 2017. p. 126). Essa redução do fluxo de informações vindas de fora, principalmente da Europa, no exato momento do início do Iluminismo, acentua a diferença cultural já existente entre o Japão e os países daquele bloco (GOTO-JONES, 2019).

Durante este período, os governantes do Japão evidenciaram também a diferença da cultura da capital local em relação à cultura dos reinos vizinhos. O xogunato localizado em Edo, atual Tóquio, forçava os emissores dos países vizinhos que visitavam o país, a vestirem roupas exóticas, para não serem confundidos com os japoneses, criando assim, fronteiras

³⁸ A Holanda era o único país ocidental a manter contato com o Japão porque na época não era um país cristão.

³⁹ “Os Japoneses procuravam aprender com os estrangeiros e sua civilização distinta. Por isso os receberam de braços abertos. Durante quase meio século, os portugueses foram os únicos ocidentais no Japão” (SAKURAI, 2018, p. 106).

étnicas em torno do Japão, mesmo que os povos daqueles países já apresentassem costumes similares ao dos japoneses (WALKER, 2017. p. 127).

O xogunato Tokugawa também promoveu um processo de mobilidade geográfica estimulado pelo sistema de residência alternada dos daimiôs⁴⁰. Neste período, os cerca de 180 daimiôs que juraram lealdade ao xogum foram proibidos de estabelecer relações entre si fora da instituição do xogunato. Para isso, os daimiôs eram obrigados a morar em Edo ano sim e ano não, e seus parentes eram obrigados a viver de modo permanente na capital (GOTO-JONES, 2019). Isso caracterizou um aumento da urbanização, e acelerou o desenvolvimento econômico, e da difusão de atividades artesanais, que por causa da exigência e demanda de consumo cada vez maior, favoreceram uma crescente procura por produções artísticas, e consequentemente a qualidade manual delas passou a ser cada vez mais valorizadas (SAKURAI, 2018). Além disso, as viagens anuais dos daimiôs e seu coletivo de criados também auxiliaram no crescimento dos mercados locais que se encontravam no caminho entre os domínios regionais e a capital, desenvolvendo um sofisticado sistema de estradas e de grandes cidades já no século XVII (GOTO-JONES, 2019, p. 41).

Essas concentrações urbanas geradas pelo grande acúmulo de pessoas de estratos sociais e localidades diferentes em regiões específicas do país criaram condições para o desenvolvimento de formas de entretenimento popular. No século XVII, Edo, já apresentava uma população de mais de um milhão de habitantes, sendo a maior cidade do mundo nesse período, e tendo Osaka e Kyoto, populações com cerca de meio milhão de habitantes, o tamanho aproximadamente de Londres e Paris nessa época (HENSHALL, 2017). Por consequência de tantas classes diferentes como os samurais, os agricultores, os artesãos e os mercadores compartilharem as familiaridades cotidianas da vida urbana, uma cultura de massa comum entre todas elas apareceu (HU, 2010). É nesse contexto que algumas das formas de arte mais conhecidas do período inicial do Japão moderno vão ser desenvolvidas, como o *ukiyo-e* e o teatro *kabuki* (GOTO-JONES, 2019, p. 45).

⁴⁰ Os daimiôs eram governantes em nível regional, enquanto o xogum era o líder militar que governava a região representada pela totalidade de áreas governadas pelos daimiôs, tendo sua autoridade de governança aprovada pelo imperador, o legítimo governante da região, mas que nesse período apresentava um papel totalmente simbólico.

Figura 7 – A grande onda de Kanagawa, *ukiyo-e* de Katsushika Hokusai.



Fonte – <https://www.christies.com/features/Step-inside-Hokusais-ukiyo-e-prints-9118-3.aspx>

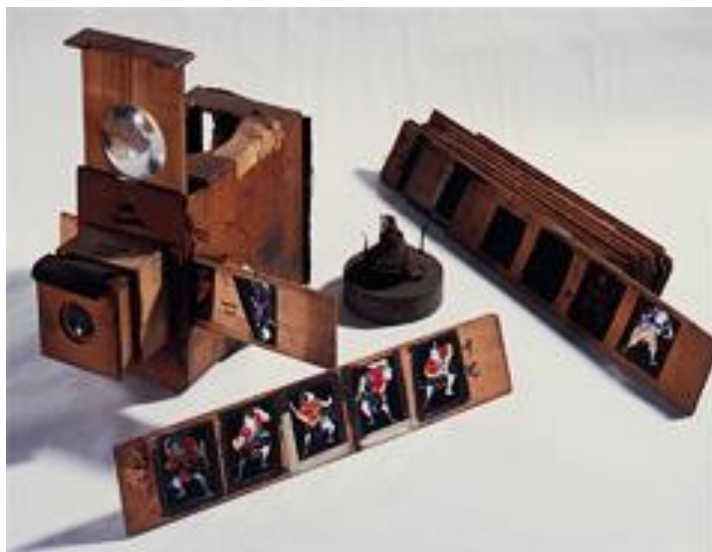
Buscando suprir a necessidade de entretenimento da população nesse período de paz e ordem social, artistas locais desenvolveram formas de arte como uma ferramenta de comunicação de massa, como o *ukiyo-e*, estampas colecionáveis, produzidas por blocos de madeira, e criadas com foco na satisfação do gosto por pinturas sobre o cotidiano, sendo essa a produção artística dominante do Japão até o final do período *meiji* (1868-1912), com a ascensão do cinema (HU, 2010). Os artistas que produziam o *ukiyo-e* não se enquadravam nas categorias hierárquicas tradicionais do Japão ⁴¹, devido à dimensão tanto artística quanto comercial que eles exerciam (GOTO-JONES, 2019, p. 45). O que demonstrava o princípio de uma ruptura do sistema hierárquico estabelecido a partir do surgimento de uma sociedade de consumo, mesmo antes da chegada dos norte-americanos ⁴².

Assim como o *ukiyo-e*, as lanternas mágicas no Japão se desenvolveram como um tipo de espetáculo de massa, com um grande apelo para as populações das grandes cidades, frequentemente realizados em eventos festivos ou em salão de teatro projetado para tais produções visuais. Por ser produzido a partir da madeira e ter sua interface simplificada, o *utsushi-e* possibilitou uma grande difusão desses espetáculos no país.

⁴¹ O Japão apresentava um sistema hierárquico conhecido como *shi-nô-kô-shô*, que consistia das classes dos samurais, agricultores, artesões e comerciantes, nessa ordem de importância. E o lugar em cada classe desse sistema hierárquico era determinado desde o nascimento.

⁴² Com a estabilidade e ausência da participação do país em guerras, os samurais também começaram a perder o prestígio e o respeito perante os japoneses, pois eram considerados como despesas desnecessárias, em um período que começava a registrar um aumento da pobreza tanto no campo quanto na cidade (GOTO-JONES, 2019).

Figura 8 – *Utsushi-e*.



Fonte – <http://www.studyofanime.com/2013/07/lanterns-and-paper-boxes-storytelling.html>

É importante observarmos que a cultura artística do Japão neste período já apresentava uma pluralidade de abordagens (NAKAGAWA, 2008), o que pode ser observado nos espetáculos de *utsushi-e*, que apresentavam histórias de fábulas japonesas, adaptações de peças de teatro *kabuki* e *bunraku*, além de histórias eróticas para um público adulto (HU, 2010). A popularidade desses espetáculos de lanterna mágica tornou-se tão grande a partir do início do século XIX, que tais espetáculos começaram a evoluir, mesclando outras artes tradicionais japonesas como a música (LOPÉZ, 2013).

Deste modo, de acordo com Hu (2010), Clement (2013) e Tsugata (2005) o *utsushi-e* demonstra que mesmo antes do surgimento do filme de animação no Japão, o país já apresentava uma familiaridade com tipos de espetáculo visual que exibiam imagens projetadas em tela, em uma sala escura, no qual existia a ilusão de movimento através de uma configuração *frame a frame*. Pois, por mais que os movimentos fossem limitados e a velocidade de sobreposição dependesse do operador do aparato, as projeções seguiam o princípio da animação, com a sugestão do movimento como produto da sobreposição de dois *frames*, configurados como unidade mínima do movimento pela semelhança e diferença entre tais imagens. E no caso específico da animação japonesa, em que muitos dos movimentos são produzidos a partir do deslocamento lateral de imagens estáticas sobrepostas (LAMARRE, 2009) a similaridade com a lógica aplicada na configuração dos movimentos desses espetáculos de lanterna mágica japonesa torna-se evidente.

Portanto, quando os japoneses tiveram contato com o filme de animação no início do século XX, eles já apresentavam conhecimento sobre a lógica de uma produção sequencial, e

com a configuração visual típica das animações deste período, visto que a arte japonesa era produzida a partir de desenho econômico, com destaque para a expressividade das figuras. Assim como os desenhos animados, pinturas como o *emakimono* apresentavam uma diferença no modo de configuração e posicionamento em relação às personagens e o cenário, aplicando uma lógica de planos, próxima à utilizada nos filmes de animação produzidos em acetato (HU, 2010). Ademais, Lamarre (2009) aborda que o estudo do filme está se expandindo para incluir o estudo da imagem em movimento em geral, como os brinquedos óticos, imagens panorâmicas entre outros tipos de imagem, pois, esse tipo de ênfase evita enxergar as convenções do filme como derivando diretamente da câmera de cinema, de forma determinista, como no caso do Japão, no qual muitas das convenções vistas no cinema recente já existiam nas produções imagéticas do país (LAMARRE, 2009).

Como discutido anteriormente, o filme de animação, assim como o cinema, surgiu do advento de três descobertas científicas: a projeção de imagens; a percepção da ilusão de movimento através de uma sucessão rápida de figuras estáticas; e do registro de imagens a partir da combinação da câmera escura com o filme sensível a luz. A projeção e a percepção do movimento contínuo por meio de uma sucessão rápida já existiam no início do século XIX no Japão, o elemento que faltava para o desenvolvimento do filme de animação, o dispositivo fotográfico, apenas entraria em contato com os japoneses na segunda metade do século XIX trazido pelos ocidentais após a reabertura do país ao estrangeiro em 1856.

Durante o século XIX, à medida que as grandes potências ocidentais foram se expandindo para o Pacífico e Leste da Ásia, o Japão foi pressionado para estabelecer relações comerciais com esses países e consequentemente um maior contato com a cultura estrangeira (HENSHALL, 2017). O Japão tentou permanecer isolado, entretanto em 1854 os navios norte-americanos forçaram a abertura do país, evidenciando para o povo japonês, a distância tecnológica que os separava das potências ocidentais (SAKURAI, 2018). O país foi forçado a concordar com tratados desiguais, impostos pela “diplomacia de canhoneiro”, relegando ao Japão um estatuto de nação não civilizada, no qual os estrangeiros que transgredissem a lei no país eram julgados pelo seu próprio país e não pelas autoridades japonesas (HENSHALL, 2017). Isso motivou nos japoneses dois sentimentos, o de humilhação perante os estrangeiros em um primeiro momento, e de querer superar o abismo tecnológico e econômico entre eles para assim serem reconhecidos como potência, em um segundo momento.

Em 1868, com a restauração *meiji*, que foi mais uma adaptação a um novo contexto do que uma revolução, a nova elite política japonesa acelerou a adaptação do Japão aos padrões ocidentais dominantes do período, acreditando ser o melhor meio de resistir aos países do

Ocidente, modernizando-se por medo de ser dominado por estrangeiros (SAKURAI, 2018). Desta forma, o novo governo japonês visou aprender com o Ocidente e integrar ao país o que considerava serem os pontos fortes das nações desse bloco. Além disso, o Japão foi beneficiado pelo fato de que as potências ocidentais não estavam interessadas em colonizá-lo, pois esses países tinham um interesse maior em outros países asiáticos como a China (HENSHALL, 2017).

Para aprender sobre a cultura, economia e política desses países ocidentais, o Japão enviou delegações aos Estados Unidos e a alguns países europeus (WATANABE, 2015). O Japão passou então por um processo de ocidentalização, mas invés de copiar de modo igual os costumes de determinado país ocidental, os japoneses estudaram, escolheram e adaptaram elementos ocidentais para um melhor proveito na realidade local (SATO, 2007). Reforçando a característica da cultura japonesa, de absorção, incorporação, adaptação e assimilação do que é de fora (SAKURAI, 2018). Por fim, para aperfeiçoar o processo de modernização, o governo aboliu o sistema hierárquico de classes, promovendo a igualdade através da educação universal, e para manter uma identidade nacional apesar das mudanças, foi instituído o serviço militar obrigatório, e a figura do imperador foi restituída como símbolo máximo do país (HENSHALL, 2017).

Neste cenário, a fotografia apareceu para os japoneses como uma linguagem visual que poderia transcrever de modo indiscutível a objetividade da realidade, sendo um meio visual completamente adequado para o desenvolvimento do Japão e a aceitação do país pelas nações ocidentais, pois a linguagem objetiva da fotografia solucionava o problema contemplativo e dúbio da arte e língua japonesa para os ocidentais (HU, 2010).

É em tal momento de reconhecimento por parte dos países ocidentais e de aumento de um sentimento nacionalista ⁴³, que os primeiros filmes de animação estrearam nos cinemas do Japão, como “*Les exploits de Feu Follet*” (1911) do francês Émile Cohl em 1912 (LÓPEZ, 2013). Entretanto, para os japoneses, essa nova forma de arte e entretenimento era apenas uma nova forma de uma outra já familiar, o *utsushi-e* (HU, 2010). E, diferente do Ocidente, pelo fato do Japão apresentar uma tradição estabelecida em relação a uma produção artística com elementos análogos aos elementos apresentados nos filmes de animação, não se criou no país a noção da animação como uma arte menor neste momento. Neste contexto, a animação foi beneficiada pelo crescimento da indústria cinematográfica no país, pois enquanto os filmes

⁴³ A vitória do Japão na guerra Russo-japonesa (1904-1905) deu ao país o reconhecimento como uma potência por parte dos países ocidentais, pois a vitória do Japão foi a primeira de uma nação não ocidental sobre uma ocidental (HENSHALL, 2017; WATANABE, 2015).

seguindo a lógica da fotografia ofereciam realismo e tecnologia, a animação incorporava o domínio de uma tradição artística local, capaz de estimular de maneira mais efetiva a população do Japão (HU, 2010.). Visto que, este país apresenta uma base cultural centrada em um pensamento lococêntrico, focado na dimensão regional dentro de suas fronteiras, tendo preferência por produções baseadas em sua cultura local (NAKAGAWA, 2018).

Em termos comerciais, os japoneses começaram a ver desenhos animados em 1909, quando os cinemas locais começaram a exibir as produções pioneiras que vinham de Nova York e Paris (SATO, 2007, p.33). Porém, como abordado no início deste tópico, a primeira animação japonesa que se tem registro é de um período anterior às animações de Cohl. Isso aconteceu porque no Japão, assim como adaptaram a tecnologia das lanternas mágicas para o contexto local, os japoneses também adaptaram a tecnologia dos projetores de filme para uma versão viável para o contexto da sociedade japonesa do final do século XIX e início do XX, desenvolvendo projetores portáteis pra a exibição de “filmes domésticos” (LÓPEZ, 2013). Assim:

Inicialmente estes dispositivos reproduziam pequenas tiras de alguns segundos de filme, com uma animação em *loop*, chamada de “*loop-film*” ou “*toy-film*”. Estes *toy-films* foram colocados em latas ou caixas de papelão e foram vendidos como anexo de alguns projetores - graças a isso, hoje, a data aproximada de algumas das primeiras animações japonesas é conhecida. (LÓPEZ, 2013, p.41, tradução própria ⁴⁴).

Com a evolução tecnológica, os projetores portáteis foram aperfeiçoados e popularizados, o que gerou um aumento da quantidade e variedade de curtas-metragens feitos para este dispositivo, abordando uma variedade de gêneros. Além disso, o tempo desses filmes aumentou, de segundos para minutos (LÓPEZ, 2013). Foi através deste aparelho, que os japoneses tiveram as primeiras experimentações com o filme de animação, e muitos desses filmes, no período seguinte, quando as salas de cinema se estabeleceram no país, foram compilados e exibidos para um grande público.

Ao considerar os filmes feitos para os projetores portáteis, “*Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*” (1917) de Ōten Shimokawa pode ser creditado como o primeiro filme de animação japonesa feito para o cinema. Deste mesmo período se destacam três animadores que seriam os pioneiros do cinema de animação japonesa, Ōten Shimokawa, que trabalhava

⁴⁴ Inicialmente estos aparatos reproducían cortas tiras de apenas unos segundos de películas, con una animación en bucle, los llamados “*loop-film*” o “*toy-film*”. Estas películas de juguete se colocaban en latas o cajas de cartón y se vendían como material adjunto a algunos proyectores —gracias a ello, en la actualidad, se conoce la fecha aproximada de algunas de las primeras animaciones japonesas.

até então como cartunista de sátiras, Junichi Kouchi, que era um cartunista político, e Seitaro Kitayama, um artista treinado na tradição ocidental de pintura (HU, 2010; LÓPEZ, 2013). Neste primeiro momento as animações japonesas eram, sobretudo, experimentais, adaptando fábulas populares locais e realizadas de maneira independente (SATO, 2007). Os animadores experimentavam diferentes técnicas, desde figuras fotografadas, animação de recorte, até animação feita com acetato, um material que era bastante caro na época (LÓPEZ, 2013). As animações japonesas nessas primeiras décadas do século XX eram produzidas de maneira artesanal, tendo o seu desenvolvimento ocorrido através da relação entre mestre e discípulo, que tanto marcou o meio, e que ainda é possível observar na atualidade. Infelizmente por conta do grande terremoto de Kanto de 1923 ⁴⁵, praticamente todos os trabalhos dos pioneiros da animação japonesa foram destruídos (NOVIELLI, 2018, p. 4).

Após o fim da Primeira Guerra Mundial o Japão foi incluído entre as grandes potências junto com os grandes países da Europa e os Estados Unidos, uma vez que a economia japonesa teve um grande crescimento devido a Guerra (WATANABE, 2015). Entretanto o sentimento de tratamento desigual em relação aos outros países permaneceu, pois uma série de leis de exclusão com base na raça foi aprovada nos Estados Unidos, fazendo com que os governantes japoneses percebessem que o Japão não seria tratado como igual por não ser um país ocidental (HENSHALL, 2017). Assim:

O sentimento de injustiça foi intenso, principalmente se considerado que na virada da década de 1920 o país já tinha se transformado definitivamente em uma democracia constitucional com um poderio imperialista e uma economia em ascensão, ou seja, atingindo todos os critérios objetivos para entrar no clube das nações modernas, mas sua entrada continuava a ser barrada [...] o Japão jamais seria considerado um igual nas relações internacionais enquanto continuasse sendo comandado por japoneses (GOTO-JONES, 2019, p.94).

No intervalo entre as duas Grandes Guerras Mundiais, o Japão, assim como os países ocidentais, teve as práticas da vida cotidiana redefinidas por intermédio do crescimento tecnológico, da expansão industrial, e da aceleração da urbanização, o que acarretou a produção de novas imagens (SATO, 2003). Essa expansão urbana promove uma oferta simbólica mais heterogênea, com uma interação local entre diferentes símbolos nacionais e transnacionais, causando uma intensificação do hibridismo cultural (CANCLINI, 2019). Deste modo, durante a década de 1920 uma nova classe média surgiu no país, o que levou a ascensão do consumismo em prol do lazer e do aparecimento de novas figuras como o do

⁴⁵ O grande terremoto de Kanto de 1923 deixou 150 mil mortos e destruiu meio milhão de habitações em Tóquio (GOTO-JONES, 2019, p. 95).

salary-man, o típico trabalhador engravatado japonês, e o da mulher moderna, com vestidos apertados que iam até o joelho, e cabelos curtos, elementos influenciados pelas estrelas de cinema norte-americanas (WALKER, 2017, p. 258-259). Com o advento dessa classe média, o cinema floresceu no Japão, assim como o entusiasmo por formas de entretenimento importados dos Estados Unidos (WALKER, 2017, p. 258; GOTO-JONES, 2019, p. 90).

É nesta década de 1920 que começaram a surgir pequenos estúdios de animação com o objetivo de fazer filmes para clientes específicos. Esses estúdios produziam filmes para a divulgação da educação científica, curtas comerciais, contos animados para crianças e animações para gerar interposições em filmes de ação ao vivo (HU, 2010). A indústria de cinema convencional no Japão também apresentava uma diversidade de gêneros em suas produções, porém o gênero mais popular era o *chanbara*, que consistia de histórias de drama situadas no passado, exibindo grandiosos conflitos e refinadas cenas de ação (NOVIELLI, 2018). Esse gênero se tornou tão popular, que alguns filmes de animação desse período começaram a incorporar características desse tipo de filme, com o foco na representação de cenas dramáticas.

Com o crescimento da economia japonesa, o público das salas de cinema se tornou cada vez maior. No início dos anos 1930 consolidou-se no Japão a ideia que animação não era necessariamente uma arte cômica, mas uma forma de cinema viável para tratar de temas adultos, românticos, eróticos e de interesse da população em geral (SATO, 2007). Contudo, o público se tornou cada vez mais descontentes com os filmes de animação mudos e ansiavam por imagens que incorporassem o som. Motivados por isso, os espectadores japoneses, começaram a dar uma maior atenção a obras animadas produzidas pela Disney, que já apresentavam efeitos sonoros (HU, 2010).

Além disso, Taihei Imamura (IMAMURA; LAMARRE, 2014) um dos maiores críticos de cinema da época, e que apresentava uma predileção pelo cinema de animação, comentou que os desenhos animados japoneses apresentavam pouco movimento enquanto as animações da Disney pareciam pulsar em vida, como se aqueles personagens projetados na tela possuíssem vida própria, dotados de personalidades únicas. O autor esclarecia que as animações japonesas não possuíam essa dimensão referente às personagens, assim como não demonstrava movimentos realistas. Para ele, isso era o produto do fato da animação japonesa do período ter sido configurada a partir da lógica de imagens estáticas, sem utilização de conhecimentos como o da análise fotográfica, enquanto as personagens das animações da Disney eram concebidas para transmitir uma sensação de vida a partir de movimentos realistas. Por fim, Imamura vai afirmar que a falta de vida da animação japonesa é causada

pela ausência da tradição de desenho, pintura e fotografia presentes no Ocidente, e para a animação japonesa ser atrativa como a animação ocidental, seria preciso incorporar esses elementos existentes na tradição ocidental de produção imagética.

Nesse mesmo período, o Japão apresentava uma política expansionista devido ao fato de o país apresentar recursos naturais limitados, uma grande densidade populacional e um conjunto de ideologias que visavam à ocupação da Ásia para libertá-la dos ocidentais, tentando combater o imperialismo com mais imperialismo (HENSHALL, 2017). Essa crescente atmosfera militarista da época impulsionou a quantidade de filmes curtos do gênero *chanbara*, pois essas obras sobre batalhas, heróis, espírito de abnegação e sacrifício por parte das personagens principais dialogavam com a ideologia dominante vigente na época (NOVIELLI, 2018). Tal ritmo crescente do governo pró-militar também coincidiu com a ideia de exportação da animação, acreditando que a animação feita internamente poderia ser bem sucedida em mercados estrangeiros, assim como as animações da Disney, apesar de a animação japonesa ser considerada um meio visual de baixo custo e geralmente produto do esforço de uma única pessoa (HU, 2010). Mas, de forma oposta, a animação da Disney nesta mesma década já apresentava uma consolidação da industrialização, com um estilo particular próprio, e começava a propagar e reforçar uma apologia ao progresso enviesado por uma visão hegemônica vigente dos Estados Unidos (WELLS, 2002).

Durante o período de guerra com a China e em seguida com a participação na Segunda Guerra Mundial, a produção de filmes de animação no Japão foi destinada exclusivamente a propagandas militares (FARIA, 2007). O governo japonês ao visualizar a capacidade do cinema de animação como ferramenta de propagação de informação começou a financiar a produção de animações que exaltavam as forças armadas do país. Com esse apoio, o cinema de animação japonês durante os anos de 1930 ao início dos anos de 1940, vivenciou uma pré-industrialização, com a formação de equipes de animadores que trabalhavam na realização dos filmes com caráter propagandista (HU, 2010). Como pode ser visto na série de filmes protagonizados pelo cachorro antropomórfico “*Norakuro*”, que, por intermédio de suas aventuras, ensinava a audiência muitos detalhes sobre a guerra (NOVIELLI, 2018).

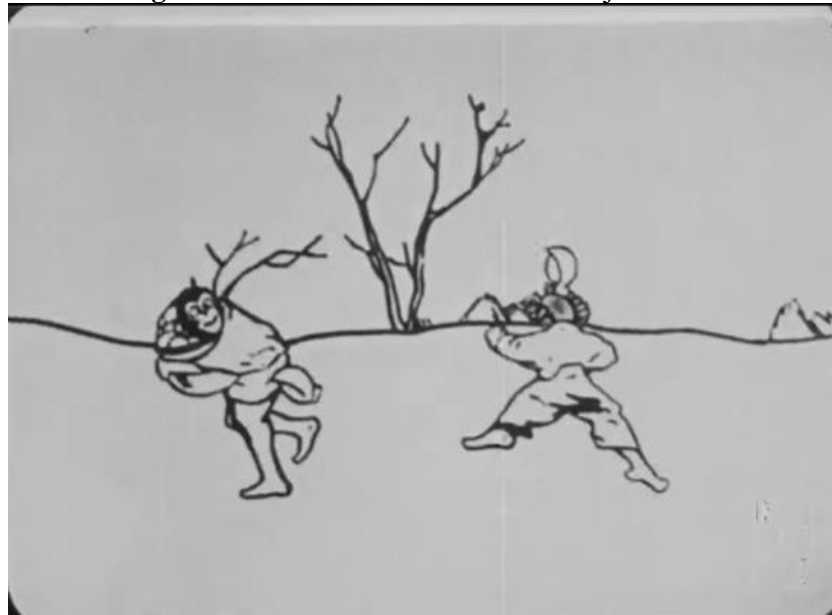
“*Norakuro*” foi criada pelo artista Suiho Tagawa em 1931 originalmente como um personagem de mangá da revista “*Shonen Kurabu*” da editora *Kodansha* (LÓPEZ, 2013). Tagawa era um artista que fazia parte dos movimentos de vanguarda na década de 1920 e que os abandonou para se dedicar aos mangás, uma forma de expressão voltada para o grande

público ⁴⁶ (OTSUKA; LAMARRE, 2013, p. 254). Esses movimentos de vanguarda da década de 1920, sob a chancela do construtivismo, abarcavam principalmente o americanismo e as formas construtivistas de expressão, que eram compostas por desenhos geométricos (Ibid., p. 253). Desta forma, quando Tagawa adentrou no campo das histórias em quadrinhos japonesas, ele trouxe um capital que naquele momento ainda não fazia parte desse campo. Pois como abordado por Bourdieu, “as grandes alterações nascem da irrupção de recém-chegados que, apenas como resultado de seu número e de sua qualidade social, introduzem inovações em matéria de produtos ou de técnicas de produção” (BOURDIEU, 1996, p. 255).

As histórias em quadrinhos japonesas até então, apresentavam uma configuração visual similar às artes gráficas tradicionais japonesas, com a presença de fundo claro, linhas orgânicas feitas com tinta preta e gradações de cinza, sem a presença de uma profundidade que respeitasse regras de perspectivas ou proporção. Todavia, com o sucesso de “*Norakuro*”, o espaço das obras em quadrinhos japoneses, referente à maneira de configurar visualmente as histórias foi alterado, adicionando por intermédio do espaço de possibilidades, formas geométricas, linhas retas e perspectiva geométrica com ponto de fuga. Essa relação pode ser vista também nos desenhos animados japoneses, como podemos observar na diferença entre a figura 7 e a figura 8, nas quais a animação *Norakuro Nitohei* de 1933 apresenta os elementos citados anteriormente, além de a personagem principal ser configurada a partir de formas geométricas em tom preto, o que gerava um contraste com o cenário, de modo similar à relação personagem/cenário encontrada nas animações norte-americanas da década de 1920, como as protagonizadas pelo Gato Félix, Oswald o Coelho e Mickey Mouse.

⁴⁶ Nessa época, com a consolidação da classe média japonesa, os materiais impressos tornaram-se bastante populares, alcançando um público amplo e culto (GOTO-JONES, 2019).

Figura 9 – “*Saru Kani Gassen*” de Yusuji Murata.



Fonte – Captura de tela do filme “*Saru Kani Gassen*” (1927).

Figura 10 – “*Norakuro Nitohei*”.



Fonte – Captura de tela do filme “*Norakuro Nitohei*” (1933).

É importante observarmos que Bourdieu vai argumentar que para uma inovação ter alguma possibilidade de ser concebida, será preciso a existência, em estado potencial no seio do sistema dos possíveis já existentes, de lacunas estruturais que parecem esperar e exigir o preenchimento, de possibilidades de ser recebida, aceitas e reconhecidas como razoáveis na percepção dos observadores (BOURDIEU, 1996). Desta forma, a incorporação de características da animação ocidental pelo desenho animado japonês da época foi rapidamente aceita porque o público japonês já estava familiarizado com tais elementos.

No início da década de 1930, uma grande quantidade de animações norte-americanas chegou ao Japão, começando com os curtas protagonizados pelo Mickey Mouse, o que resultou em um período muito curto de tempo, na adoção consciente das técnicas de desenho de personagens estabelecidos nestas animações pelos artistas japoneses, que entenderam a configuração dessas personagens através de uma estrutura do construtivismo, como uma forma de expressão baseada em formas geométricas, e voltada para uma produção em massa (OTSUKA; LAMARRE, 2013). Em pouco tempo, as personagens do desenho animado japonês começaram a ser modelados nos moldes do Mickey Mouse e Gato Félix, criando assim, uma ruptura com os modos de expressão anteriores. Por fim, não podemos esquecer que vários elementos da cultura ocidental já faziam parte do dia a dia da sociedade japonesa no período, o que possibilitou o ambiente propício para a mescla de elementos culturais distintos. Visto que, o hibridismo é o resultado de processos de intercâmbios econômicos ou comunicacionais que surgem frequentemente da criatividade individual e coletiva, que busca reconverter um patrimônio, que pode ser um conjunto de saberes e técnicas, visando reinseri-lo em novas condições de produção e mercado (CANCLINI, 2019).

No ano de 1936 os militares obtiveram o controle do Japão, instalando um governo fascista de ideias ultranacionalistas que dificultou a entrada de produtos estrangeiros no país, indo de encontro à política promovida nas décadas anteriores, desde a restauração *meiji* que visava facilitar a entrada de produtos ocidentais como uma forma de tentar estreitar relações com o Ocidente, além de poder aprender sobre a cultura destes países. Foi no contexto anterior, de hospitalidade, que as produções da Disney, principalmente a série “*Silly Symphonies*”, se tornaram bastante popular, alcançando grande apelo nos cinemas japoneses e entre animadores locais (HU, 2010). Assim, por mais que durante o período nacionalista o governo japonês tenha desfeito suas relações com alguns países ocidentais, e as produções tenham sido proibidas de entrar no país, as características estilísticas das animações norte-americanas já tinham sido internalizadas pela população japonesa como referência, fazendo assim, parte do espaço das possibilidades de configuração da produção de animação local. Pois, um campo da produção para funcionar precisa contar com os gostos já existentes (BOURDIEU, 2007).

Figura 11– Personagens de “*Momotarō no Umiwashī*”.



Fonte – Captura de tela do filme “*Momotarō no Umiwashī*” (1943).

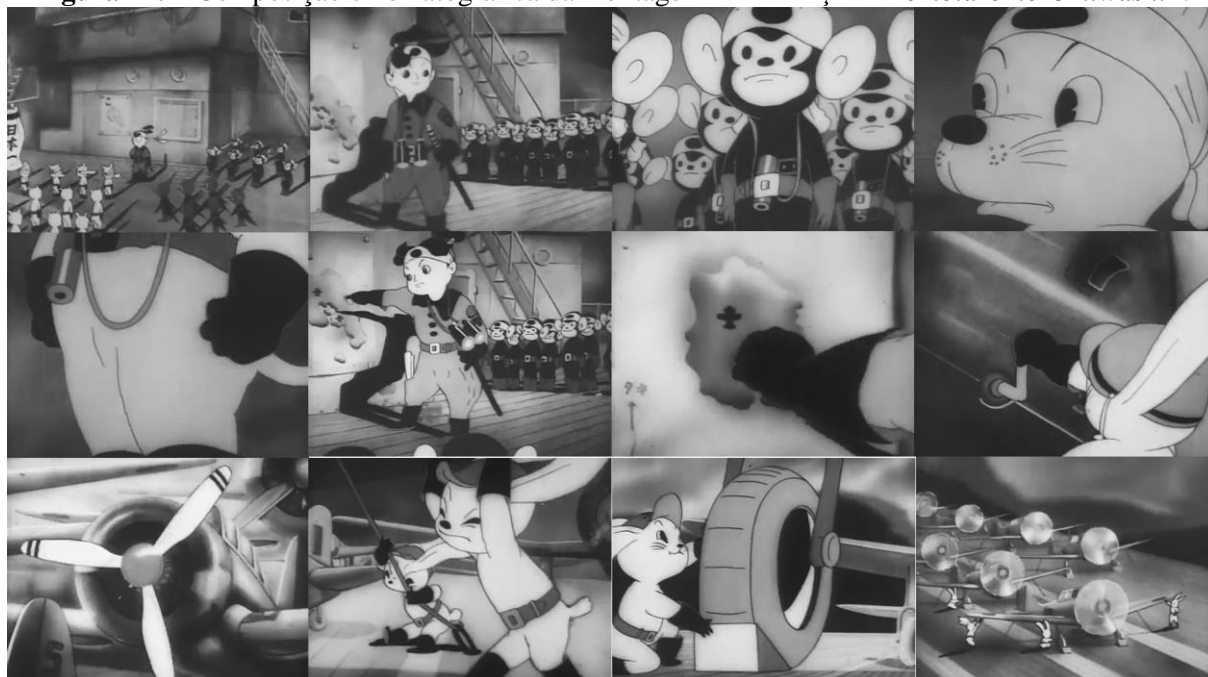
Essa presença de elementos de origem estrangeira pode ser observada mesmo em animações com função de propaganda militar, como os filmes; “*Momotarō no Umiwashī*” (1943) e “*Momotarō: Umi no Shinpei*” (1945), primeiro filme longa-metragem de animação japonesa, que utilizava personagens do folclore local e tinha o propósito de enaltecer o governo militar japonês enquanto ridicularizava a figura dos aliados estrangeiros. Esses filmes eram protagonizados por animais antropomórficos e apresentavam constantemente piadas visuais e temas musicais, assim como as animações da Disney. A utilização de animais antropomórficos pode ser vista desde as primeiras animações do país, pois muitas divindades locais apresentam aparências de animais como raposas e *tanukis*, sendo uma característica da cultura tradicional japonesa a presença frequente de animais antropomorfizados em histórias (NOVIELLI, 2018). Entretanto, o modo como esses animais eram representados nessas animações do período de guerra se distanciava das representações anteriores, principalmente por conta das técnicas utilizadas em suas configurações. Até esse período de governo militar, as animações japonesas seguiam uma lógica experimental, com a utilização de diversas técnicas e a representação do movimento não tinha a pretensão de um desempenho realista. Com a pré-industrialização da animação nessa época, e a utilização do acetato como suporte principal, as personagens foram configuradas com formas predominantemente arredondadas e a animação apresentou a preocupação de produzir uma movimentação mais próxima do real.

Nestas produções patrocinadas pelo governo militar, além da forma arredonda na configuração visual das personagens de animação e a preocupação com a representação verossímil do movimento, os artistas japoneses também incorporaram a teoria estética de

Eisenstein na produção dos filmes de animação. No início da década de 1930 além das animações da Disney, a teoria da montagem de Eisenstein foi traduzida e amplamente conhecida pelos japoneses ⁴⁷ (OTSUKA; LAMARRE, 2013). Esse grande interesse dos japoneses por tal teoria ocorreu pelo fato do autor comparar o processo de montagem no cinema ao princípio básico do funcionamento da escrita japonesa, pois, para Eisenstein toda a cultura japonesa tradicional funcionava a partir da lógica da montagem (Ibid.). Dessa maneira, os japoneses começaram a aplicar a teoria deste autor na observação de toda e qualquer produção cultural do país, desde mitos, aos *emakimonos*.

Inseridos neste contexto, os animadores japoneses financiados pela marinha do país, mesclaram o desenho de personagens antropomórficos no estilo da Disney, ao desenho de maquinários de modo realista, mais a estética da composição cinematográfica da montagem, com a presença de uma grande quantidade de cortes, variedade de sugestão de posição e ângulos de câmera, o que promovia uma maior percepção da presença da câmera nestas animações (Ibid.), como podemos observar na figura 12.

Figura 12: – Composição cinematográfica da montagem na animação “*Momotarō no Umiwashi*”.



Fonte: – Capturas de tela da animação “*Momotarō no Umiwashi*” (1945).

Ademais, os Estados Unidos também financiaram maciçamente produções animadas voltadas para a propaganda de guerra, como os populares filmes da Disney protagonizados pelo Pato Donald. Um desses filmes “*Der Fuehrer’s Face*” (1943) ganhou o Oscar de melhor

⁴⁷ Por curiosidade, apenas a teoria de Eisenstein chegou no Japão neste momento. O seus filmes só estreariam no Japão nos anos seguintes a Segunda Guerra Mundial.

curta-metragem, sendo a décima estatueta do estúdio, conferindo as animações da Disney um capital de consagração, que situa as produções desse estúdio, e consequentemente suas características, em uma posição dominante de destaque no campo da animação, tencionando as outras produções com intensões similares presentes neste campo, como é o caso das animações japonesas citadas anteriormente. Isto posto, podemos observar que ao contrário da abordagem de alguns estudiosos que pautam a influência da animação norte-americana como efeito da ocupação no pós-Segunda Guerra Mundial, a animação japonesa já era o resultado do hibridismo cultural antes mesmo do final desse conflito de escala mundial.

Após o final da Segunda Guerra Mundial e a derrota do Japão, a produção de animação do país se tornou menos frequente, principalmente por se tratar de um processo caro. A retomada da produção de animação em um volume maior apenas ocorrerá na década seguinte, com um país em processo de estabilização e com uma lógica de produção industrializada, porém, não mais centrada nos interesses do governo, mas através de uma rede de relações entre consumidores, criadores, donos de empresas e produtos licenciados.

3.3 O Campo da Animação Japonesa

Após a Segunda Guerra, a ocupação americana comandada pelo general Douglas Mac Arthur buscou enfraquecer alguns alicerces culturais do Japão para impedir uma retomada de um pensamento nacionalista (SAKURAI, 2018). Por esse motivo, foi eliminado o simbolismo imperial e desmantelado o Estado xintoísta⁴⁸, para em seguida ser introduzido o sistema capitalista americano (HENSHALL, 2017). Assim, os Estados Unidos tiveram papel decisivo na produção da nova identidade japonesa através da transformação da derrota em um sacrifício necessário para a melhora do país, situando a derrota do Japão como um drama de salvação e convenção (IGARASHI, 2011). Essa narrativa foi aceita sem grandes complicações por parte da população local, devido a uma lógica bastante respeitada na vida japonesa, que pregava a necessidade da perda antes da vitória (BENEDICT, 2014). Além de que, para muitos japoneses, a chegada dos norte-americanos trouxe um sentimento de alívio e esperança, visto que a guerra foi um período de difíceis provações (GOTO-JONES, 2019, p. 111).

Essa ocupação norte-americana no período do governo de transição iniciou uma censura contra os conteúdos audiovisuais produzidos durante a Guerra e que serviam de

⁴⁸ Que apresentava o Imperador como figura central e divina.

propaganda, sendo proibido qualquer novo projeto cinematográfico que apresentasse mensagem sobre militarismo, vingança, símbolos nacionalistas e sentimentos anti-estrangeiros (LÓPEZ, 2013). A repressão de um contexto passado, no discurso cultural do pós-guerra japonês era, para os Estados Unidos, fundamental para a articulação de uma nova nacionalidade que permitisse aliança com os mesmos, sendo essa nova identidade definida a partir da relação do Japão com os Estados Unidos (IGARASHI, 2011).

Para complementar essa noção de nova identidade, Bourdieu vai abordar que os critérios objetivos da identidade regional, na prática social são:

Objeto de representações mentais, quer dizer, de atos de percepção e de apreciação, de conhecimento e de reconhecimento, em que os agentes investem os seus interesses, e os seus pressupostos, e de representações objetais, em coisas (emblemas, bandeiras, insígnias, etc.), ou em atos, estratégias interessadas de manipulação simbólica que têm em vista determinar a representação mental que os outros podem ter destas propriedades e dos seus portadores (BOURDIEU, 1989. 112).

Assim, essa tentativa de controle por parte dos norte-americanos, neste período de ocupação, pode ser visto como uma estratégia de manipulação simbólica, na medida em que eles possuíam interesse numa redefinição da identidade japonesa, como sendo um país pacífico e alinhado aos interesses e valores estadunidenses, pois, o Japão ocupava uma posição estratégica no mapa geopolítico do mundo após o final da Segunda Guerra Mundial, visto que este país estava localizado próximo ao bloco socialista.

Apesar da censura aos temas citados, a administração da ocupação encorajou a liberdade de expressão, e os curtas de animação feitos durante a Guerra tiveram menos atenção do que os filmes de ação ao vivo, possivelmente pelos agentes da ocupação não acharem o conteúdo de uma animação sério o suficiente, o que permitiu que muitas das obras deste período não fossem destruídas e existam até hoje no Japão (HU, 2010). Isso possivelmente aconteceu devido à influência do pensamento presente na cultura norte-americana, em que a animação era percebida e concebida como um produto voltado para crianças, já que havia semelhança da linguagem da animação japonesa desse período com as produções norte-americanas.

Ainda que os Aliados fossem formados por um conjunto de países, os Estados Unidos foram os responsáveis pela ocupação e detinham um monopólio político sobre tal tarefa (IGARASHI, 2011). Para reforçar essa nova postura ideológica pretendida, o cinema hollywoodiano, que exibia valores da sociedade norte-americana como o individualismo e o amor romântico, ocuparam os espaços culturais disponíveis no Japão, enquanto filmes e

produções culturais que fugiam dessa diretriz eram vetados (SAKURAI, 2018). Durante essa ocupação do Japão pelos Estados Unidos, as forças norte-americanas imaginaram que poderiam conformar as mentes japonesas aos moldes norte-americanos por meio do controle da mídia. (LAMARRE, 2018, p. 123). Nesse contexto, as forças de ocupação levaram uma grande quantidade de filmes e curtas de animação norte-americanos, principalmente as obras dos estúdios Disney e Fleischer produzidas depois de 1936, e que ainda não tinham estreado em solo japonês devido à censura imposta pelo governo militar, como foi o caso das animações, “A Branca de Neve e os Sete Anões” (1937), “Pinóquio” (1940) e a série de curtas animados do *Superman* da década de 1940 (CLEMENTS, 2013). Tais produtos culturais norte-americanos e o abundante consumismo promovido através da reestruturação econômica do país foi o que preencheu as lacunas deixadas pela guerra na sociedade japonesa, além de tornar os japoneses mais americanizados (AZUMA, 2009).

Além disso, o estresse e a ansiedade causados pelo sofrimento da guerra criaram uma demanda por entretenimentos que fizessem a população esquecer a pressão e o sofrimento diário (SATO, 2007). Para enfrentar a concorrência das produções norte-americanas que dominavam o mercado, os produtores de conteúdo nacional adotaram a lógica de produção industrial capitalista centrada na serialização-padronização-divisão, o financiamento privado e a busca por acúmulo de capital como elementos fundamentais (LAMARRE, 2018). A partir desse processo, o produto de entretenimento japonês tornou-se um exemplo de caso bem-sucedido da industrialização da cultura em padrões orientais, apresentando uma forma ocidentalizada, mas com um conteúdo que dialoga com a cultura japonesa (SATO, 2007).

Com parte dos grandes cinemas, praças e teatros destruídos por consequência da Guerra, um dos primeiros produtos a emergir dessa indústria cultural japonesa foi o *mangá*, a história em quadrinhos japonesa. A popularidade desse tipo de produto cultural ocorreu principalmente pelo fato de ser um entretenimento imediatamente consumível e economicamente barato, tanto para produzir quanto para adquirir, e pela ausência da necessidade de um suporte elétrico, permitindo ao leitor uma evasão instantânea em um universo imagético de ficção em qualquer ambiente, mesmo no intervalo entre compromissos ou atividades (BARRAL, 2001). Ao eliminar elementos da produção como a colorização, e assumir uma estrutura com assistentes para arte-finalizar diferentes partes da ilustração, a produção desse material teve seu ritmo acelerado. A rápida adoção do *mangá* também se deu pela alta taxa de alfabetização da população, que neste período já representava mais de 90% da população japonesa, existindo assim um grande público potencial.

Ian Condry (2013) argumenta que para algumas pessoas a mídia dos *mangás* é um ideal de democracia capitalista por causa do seu ciclo de *feedbacks*, pois a maioria das publicações, como a “*Shonen Jump*”⁴⁹, executam pesquisas regulares de popularidade, nas quais as histórias menos votadas são alteradas ou canceladas, abrindo espaço para novas histórias. Desse modo, os autores tentam manter a popularidade da obra utilizando recursos narrativos e de linguagem previamente entendidos como bem-sucedidos e aceitos, mantendo desde o início uma relação de interação mais próxima com o público do que o visto no mercado ocidental. Ao mesmo tempo, em resposta a essa concorrência, a pressão de forças editoriais e demandas do público consumidor, as histórias de uma mesma antologia apresentam estereótipos recorrentes na construção das personagens e na estrutura da narrativa, criando assim certa padronização.

Por causa do tamanho desse mercado, que movimenta aproximadamente 3,6 bilhões de dólares em venda por ano e corresponde a 40% de todo material impresso do Japão⁵⁰, os *mangás* foram um dos produtos culturais que mais contribuíram para a formação do novo estilo de vida japonês no pós-Segunda Guerra. Suas histórias eram carregadas de valores pertencentes à ideologia dominante da época, como o esforço, a amizade e a vitória, que correspondiam às mesmas crenças que regiam o sistema educacional e o conjunto da sociedade, e representavam o desejo de reconstrução e crescimento econômico do país (BARRAL, 2001). Uma vez que, após a guerra os japoneses direcionaram os seus esforços para tentar transformar o país em uma grande potência novamente, vislumbrando a riqueza material da sociedade norte-americana retratada nas diferentes mídias (IGARASHI, 2011).

Todavia, a economia japonesa continuou estagnada até a participação de maneira indireta na guerra da Coreia (1950-1953). Por consequência do Artigo 9º da nova constituição japonesa, o país era proibido de possuir forças armadas, tendo a defesa do país garantida em teoria pelas forças armadas norte-americanas, através do tratado de paz assinado pelos dois países (WATANABE, 2015). Esse tratado de paz trazia benefícios econômicos, devido ao fato de o Japão não ter de pagar com a sua defesa nada que se parecesse com o montante despendido pela maioria das outras nações (HENSHALL, 2017, p.217). Com o início da guerra da Coreia, o Japão se tornou o principal produtor e fornecedor de equipamentos bélicos para os Estados Unidos, que injetaram uma grande quantidade de dólares no país, permitindo uma industrialização e um aumento da escala de produção japonesa, o que consequentemente

⁴⁹ O mais popular periódico semanal de *mangá* do Japão, tendo a vendagem de 6,5 milhões de exemplares semanais na primeira metade da década de 1990 (SATO, 2007, p. 113).

⁵⁰ Como pode ser observado no site:

https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/12/151220_manga_brasileiro_et_1k

fez a economia do Japão sair da estagnação, alcançando os níveis econômicos similares ao do período pré-guerra, melhorando a qualidade de vida e aumentando o poder aquisitivo da população (HENSHALL, 2017, IGARASHI, 2011).

O mercado de animação japonesa começou a desenvolver-se na segunda metade da década de 1950, após esse início do crescimento e reestruturação da economia japonesa, com a fundação da *Toei Animation*, e o lançamento do primeiro longa-metragem colorido de animação japonesa, “*Hakujaden*” (1958). A *Toei Animation*, foi fundada no ano de 1956 buscando atender os segmentos da audiência de cinema ainda não totalmente explorados como, crianças, adolescentes, pessoas com baixa escolaridade e que moravam longe dos centros urbanos, por intermédio da construção de cinemas destinado a filmes de animação, localizados em estações ferroviárias urbanas e suburbanas (HU, 2010).

A *Toei* buscava realizar produções que pudessem competir com animações norte-americanas que dominavam o segmento, principalmente da Disney, e tinha como objetivo ser a Disney do Oriente, para isso permitiram americanizar as produções locais, adotando influências estéticas e narrativas dos desenhos animados estadunidenses (CONDRY, 2013; HU, 2010).

Neste ponto, é importante reforçarmos a ideia indagada por Bourdieu (2007), no qual, o campo da produção não pode funcionar se não puder contar com os gostos já existentes. Nesse período, a sociedade japonesa já estava reproduzindo a riqueza cultural norte-americana (IGARASHI, 2011, p.412). Os japoneses tinham consumido, por aproximadamente dez anos, uma grande quantidade de conteúdo midiático norte-americano, elementos dessas produções tornaram-se parte também dos repertórios e espaço dos possíveis do público japonês, sendo necessário integrar parte desses elementos nas produções locais para conseguir rivalizar com essas produções estrangeiras, que já apresentavam posição estabilizada e dominante. Com esse objetivo, o estúdio enviou animadores para os Estados Unidos para aprender o sistema de produção diretamente com a Disney (CONDRY, 2013, p. 95).

A *Toei*, nesses primeiros filmes, mesclava o folclore, mitos e contos que eram populares em países da Ásia, como Índia e a China, com características das animações da Disney, visando o público transnacional dessas regiões vizinhas (DENISON, 2015). Dessa forma, entendemos que as animações japonesas produzidas pela *Toei* eram o produto de hibridismos culturais entre elementos novos e velhos, entre o estrangeiro e o local. Canclini desenvolve a ideia de que o hibridismo pode ser explicado por três processos fundamentais, sendo eles, a quebra e a mescla das coleções organizadas pelos sistemas culturais, a

desterritorialização dos processos simbólicos, e a expansão dos gêneros impuros (CANCLINI, 2019). No caso da animação japonesa nesse período, podemos notar uma acentuação das tensões entre desterritorialização e reterritorialização, que são processos ligados à perda da relação tida como natural da produção cultural com o território geográfico, ao mesmo tempo, que realocações, relativas e parciais, são incorporadas a essas produções simbólicas visando integrar um novo contexto, no qual, o caráter multicultural é mais evidente, produzindo assim, imagens menos idealizadas e menos autênticas, no sentido de internamente autônoma.

Tal ruptura, como já anteriormente abordado, está ligada à expansão de ofertas simbólicas mais heterogêneas e transnacionais, visto que os animadores japoneses adquiriram um repertório composto de elementos de múltiplas temporalidades e localidades, com diferentes trajetórias de depuração. Por fim, é preciso destacar que esse processo de tensões entre desterritorialização e reterritorialização é construído “em conexão com práticas sociais e econômicas, na disputa pelo poder local, na competição para aproveitar as alianças com os poderes externos” (CANCLINI, 2019, p. 326). O que estava de acordo com as intenções da *Toei*, que tinha como pretensão, alinhar a produção dos seus filmes aos interesses de exportação para os outros países da Ásia, para assim, ser o estúdio de animação dominante da região, de modo similar à Disney no Ocidente (HU, 2010). Ademais, os outros dois processos citados por Canclini serão mais evidentes em períodos posteriores do campo da animação japonesa, e que será abordada no capítulo seguinte.

Essa expansão econômica que o Japão vivenciou em resposta à reestruturação político-econômica decorrente da relação com os EUA, também aumentou exponencialmente entre o final da década de 1950 e início da década de 1960, o consumo de aparelhos de televisão (ORTIZ, 2000). Esse aumento das residências com televisores provocou a diversificação dos perfis dos telespectadores, o que exigia uma renovação na programação dos canais de televisão (TANAKA; SAMARA, 2012, p. 3).

É importante frisar que no Japão, o desenvolvimento da televisão aberta ocorreu praticamente ao mesmo tempo em que o seu desenvolvimento acontecia na Europa Ocidental e na América do Norte, pois já em 1940 a NHK (Nippon Hoso Kyokai)⁵¹ levou ao ar a primeira transmissão da televisão japonesa, tendo o seu desenvolvimento interrompido pela culminação da Segunda Guerra Mundial e o maior envolvimento do país (LAMARRE, 2018). Assim, no Japão da década de 1950, antes mesmo de ter uma grande produção de conteúdo televisivo, já existia no país a infraestrutura de telecomunicações necessária, com diversas

⁵¹ A Nippon Hoso Kyokai (Corporação de Radiodifusão do Japão) foi a primeira organização pública dedicada a radiodifusão no Japão.

estações de transmissão e retransmissão. Entretanto, apesar do amplo alcance das transmissões televisivas, a *Toei* não se interessou por esse mercado devido aos custos elevados de produção, somado ao prazo mais curto de desenvolvimento que uma produção televisiva demandava em relação ao cinema, o que inviabilizou a realização de animação para esse setor neste momento (McCARTHY, 2012).

Foi Osamu Tezuka, famoso *mangaká* ⁵² no período, que enxergou na crescente demanda por programas destinados à televisão, uma maneira de viabilizar seu sonho de produzir desenhos animados (SATO, 2007). O fascínio de Tezuka pela animação surgiu na infância, e desde que assistiu ao filme “*Momotarō: Umi no Shinpei*” na adolescência, ele vislumbrou a possibilidade de produção de um filme de desenho animado japonês (LÓPEZ, 2013, p. 89). Entretanto, ao final da Guerra, as difíceis condições para a produção de filmes de animação o fizeram enveredar para os quadrinhos, devido ao espaço de possibilidades mais acessível de produção. Mas, por causa da vontade de trabalhar com filmes, Tezuka criou seus *mangás* adicionando efeitos cinematográficos como se fossem *storyboard* de um filme de animação (McCARTHY, 2012).

Segundo Otsuka e Lamarre, esses elementos inovadores no *mangá* do autor surgiram da transposição das características das animações japonesas financiadas pela marinha do país, como a montagem de Eisenstein, apresentando uma variedade de composições e da sugestão de ângulos e movimentos de câmera (OTSUKA; LAMARRE, 2014), além da utilização de linhas de movimento para simular a movimentação presente nessas animações. Assim, em 1947 com o lançamento do *mangá* “*Shin Takara Jima*” que vendeu mais de meio milhão de cópias na época, Tezuka revolucionou a mídia dos *mangás*, e mesmo se formando em medicina nos anos seguintes, continuou a se dedicar exclusivamente aos quadrinhos na tentativa de conseguir produzir desenhos animados (LÓPEZ, 2013).

Por causa de sua popularidade, a *Toei* decidiu colaborar com Tezuka em 1958 uma adaptação de seu *mangá* homônimo “*Saiyūki*” de 1952, que tratava de uma história baseada em uma lenda do folclore chinês, “A Jornada para o Oeste” (HU, 2010). Esta colaboração marcou a entrada do Tezuka na indústria de animação, e seu primeiro contato real com as técnicas de produção da linguagem animada (McCARTHY, 2012). O filme de animação “*Saiyūki*” (1960) era uma escolha acertada por parte da *Toei*, pois seu conteúdo estava alinhado aos interesses de exportação da empresa, para os outros países da Ásia (HU, 2010). As agências japonesas começaram a distribuir filmes no exterior, e “*Saiyūki*” foi uma das

⁵² Autor de *mangás*.

primeiras animações desse movimento. Além deste filme, Tezuka ainda trabalhou em mais dois filmes de animação para a *Toei*, “*Arabian Nights: Sindbad no Bouken*” (1962), e “*Doggie March*” (1963).

A Televisão, a partir da década de 1960 tornou-se o principal meio de comunicação do Japão (IWASAKI, 2008), e a animação, para se tornar um produto viável nesse meio, precisava passar por um processo de industrialização mais intenso do que o realizado pela *Toei*. Na segunda metade da década de 1950, Tezuka era considerado o artista mais rico da região de Kansai (HU, 2010, p. 96), e possuía um amplo catálogo de personagens ficcionais e histórias com os quais o público já possuía grande envolvimento (CONDY, 2013, p.96). Desta forma, entre 1961 e 1962, Tezuka, através de sua posição privilegiada e estabelecida no campo de produção japonesa, fundou a *Mushi Production* com a intenção de produzir séries de animação para a televisão. Assim:

Em 1955, Ryuichi Yokoyama montou a Ototoki Production, fazendo animações em uma sala de sua casa. Ototoki fez uma série de tevê, o “*Ototoki Manga Calendar*” (1962), mas as animações televisivas eram dominadas pelas importações norte-americanas. O recém-nascido mercado de televisão japonês precisava do tipo de impulso que a estreia de Tezuka havia dado aos quadrinhos após a guerra. (McCARTHY, 2012, p.91).

Produções de animação eram caras e trabalhosas, e para serem transmitidas na grade da televisão, precisavam passar por um processo de produção mais rápido. Para solucionar os problemas impostos pela limitação dos recursos financeiros, de tempo, e que fossem competitivas em relação aos programas estrangeiros que dominavam o segmento, Tezuka e os animadores que o seguiram optaram por elaborar uma técnica de animação limitada, no qual cada segundo de animação consistia em apenas oito quadros de desenho, ao contrário da técnica de animação total frequentemente utilizado nas animações da Disney, que utiliza entre doze e vinte e quatro quadros de desenho por segundo. Ademais, também foram adotadas cenas estáticas, reciclagem e reutilização de *frames* com pequenas alterações, como nos casos de movimento de boca para retratar uma conversa, além de adaptar técnicas utilizadas nas produções de desenhos animados norte-americanos de tevê exibidos no Japão, como a segmentação das partes do corpo das personagens (McCARTHY, 2012; SATO, 2007).

Além do mais, para a viabilização do desenvolvimento de uma animação limitada para a televisão, Tezuka e os animadores do seu estúdio retomaram características das produções culturais tradicionais japonesas que tentavam gerar a sensação de movimento através de imagens estáticas, porém dinâmicas, como é o caso do *ukiyo-e*, do *emakimono*, e principalmente do *kamishibai*. O *kamishibai*, o teatro de papel japonês, consistia de uma

narrativa oral que era auxiliada por desenhos expostos em uma moldura de madeira, no qual os narradores iam deslizando a imagem em primeiro plano para fora do quadro com velocidades variadas para revelar a imagem do plano secundário, assim como podiam puxar uma camada no primeiro plano para criar a sensação de que um personagem em segundo plano estivesse andando (LAMARRE, 2009). Essa característica de movimento a partir do deslocamento de camadas estáticas vai ser frequentemente utilizada nas animações produzidas pelo estúdio do Tezuka, o que fez essas produções serem chamadas na época de *kamishibai* elétrico. Visto que, além dessas características, o *kamishibai* era uma das formas de entretenimento para crianças mais popular até a consolidação da televisão no Japão na década de 1950 (DENISON, 2015).

Figura 13: – Exemplo de recriação da prática do *Kamishibai* nos dias atuais.



Fonte: – <https://mainichi.jp/articles/20161225/ddl/k36/040/276000c>

Assim, em janeiro de 1963, “Astroboy”⁵³, idealizada por Osamu Tezuka estreou no mercado televisivo japonês. Esta animação era uma adaptação do mangá homônimo, publicado desde 1952, e que reverberava tanto a nova identidade do Japão pós-guerra como um país pacífico em busca do crescimento econômico, quanto o imaginário criado pela destruição causada pela tecnologia das duas bombas atômicas:

Sua história é uma referência esperançosa sobre tecnologia, apresentando o futuro próximo como sendo um local brilhante, de cidades limpas e prósperas, com robôs ajudantes vivendo ao lado dos humanos. Tezuka, contudo, a via como uma história sobre a luta contra a discriminação e a

⁵³ *Tetsuwa Atom* no original.

dificuldade para se definir em um mundo indiferente [...] Astroboy não é um hino à tecnologia, mas um aviso de que a ciência por si só não pode resolver os problemas que a humanidade cria. Menos de uma década após Hiroshima, a ciência estava mudando o Japão e o mundo para sempre (McCARTHY, 2012, p.121-123).

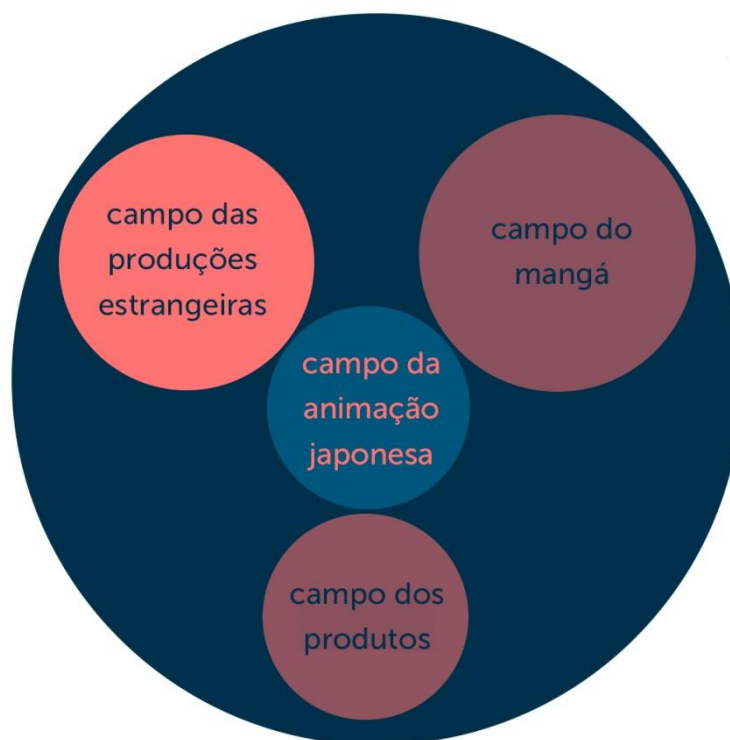
Em 1945, Tezuka testemunhou os bombardeios de Osaka, e ao presenciar os horrores causados pela guerra, o autor desenvolveu uma visão antiguerra, que estaria presente em grande parte das suas obras (McCARTHY, 2012). Na verdade, muitos dos autores da época foram marcados pelas experiências de restrição e perda vividas no período final da Segunda Guerra Mundial e no início da ocupação pelos aliados, e desejavam através dos seus trabalhos, tanto no *mangá* quanto na animação, recuperar uma inocência perdida pela ideologia fascista e imperialista do Japão militarizado, reforçando assim, uma mensagem de esperança em suas obras.

A produção da animação *Astroboy* foi viabilizada por intermédio de uma relação entre os estúdios de animação, as editoras de *mangá*, e as empresas produtoras de produtos licenciados, que foi possibilitada pela posição de Tezuka, tendo esse relacionamento se tornado modelo para a indústria de animação local (CONDY, 2013). Através de um sistema de *media mix*, que consiste de práticas que transformam uma propriedade criativa em uma franquia explorável em diversas mídias e produtos, a produção da animação é custeada por vendas externas de produto licenciados, sendo que cada produto funciona como propaganda do outro (STEINBERG, 2012). Baseado no modo como a Disney gerenciava suas licenças, a *Mushi Production* criou uma divisão exclusiva para licenciamento de produtos, inaugurando esse tipo de prática no Japão (McCARTHY, 2012). Desta forma, Astroboy foi o primeiro personagem japonês tratado como uma marca, visto que a produção da sua animação foi custeada pelos *royalties* oriundos da venda de produtos que utilizavam imagem do personagem, principalmente pelos pacotes de chocolate da empresa de doces *Meiji Seika*, que traziam adesivos com o personagem, e que foi extremamente popular entre as crianças da época (STEINBERG, 2012).

Portanto, o campo da animação japonesa surge a partir da interação com setores diferentes, inseridos no interior de um mercado consumidor local em intenso crescimento, causado pela ocupação norte-americana no pós-guerra e pelo segundo milagre econômico japonês. Essa interação é ilustrado visualmente pela figura 12, que exemplifica a dinâmica do campo da animação japonesa na década de 1960, em relação à influência acentuada do campo de produção estrangeiro, tanto pelo conteúdo norte-americano exibido em solo japonês, quanto nas intenções de mercado da *Toei*, assim como do campo já consolidado dos *mangás*,

que servia de base para muitas das obras animadas, e do campo de produção de produtos licenciados que custeavam boa parte do processo de produção das animações destinadas a televisão.

Figura 14 – Desenho da dinâmica entre os campos na década de 1960 ⁵⁴



Fonte – Elaborado pelo autor.

Por fim, *Astroboy* foi o responsável pelo primeiro *boom* da animação japonesa, e a maioria das animações que o sucederam seguiram à sua maneira de configuração e relacionamento com setores produtivos externos aos estúdios de animação (TSUNAGA, 2005). O esquema de produção de Tezuka foi tão bem sucedido que logo outras produtoras de animação japonesa passaram a copiá-lo, gerando uma crescente enxurrada de séries de anime para a tevê (SATO, 2007, p.130). Após o sucesso da série animada da *Mushi Production*, outros estúdios seguiram os seus esquemas, e em dezembro do mesmo ano, outras cinco séries animadas eram transmitidas na televisão do Japão (McCARTHY, 2012).

⁵⁴ O desenho da dinâmica entre os campos é concebido a partir da compreensão da tensão de forças entre os mesmos. Assim, o campo da animação japonesa é imaginado como o resultado do conflito constante de forças promovidas pela interação com outros campos. Esses campos são exemplificados visualmente como estruturas gravitacionais que infligem tensões uns aos outros. Desta forma, uma alteração grande na constituição de um desses campos circundantes ocasiona um impacto que é reverberado e sentido no campo da animação. Além disso, a entrada de novos agentes no interior do campo da animação pode alterar a sua configuração e a sua dinâmica de forças com os outros campos.

3.3.1 Os esquemas estilísticos das Animações Japonesas

O estabelecimento da animação japonesa como um campo, na primeira metade da década de 1960, gerou a materialização de esquemas e convenções que constituem o espaço das obras animadas japonesas e que identificam as produções pertencentes a esse campo como sendo animês. Essas convenções reforçaram a construção imagética de que obras que apresentam tais esquemas são consequentemente originárias do Japão ou que tiveram influência de suas produções. O próprio país se apropriou dessa construção imagética para divulgar essas animações como parte da cultura popular japonesa, utilizando-as como marca de fomento da cultura local em âmbito global (SUAN, 2017).

Esquemas desta natureza, conforme David Bordwell, são um conjunto de conhecimentos organizados originários de experiências anteriores, e determinados estilos, ao se tornarem rotinas, práticas padronizadas, transformam-se em esquemas (BORDWELL, 1996b). Para o autor, o estilo é a maneira como os componentes técnicos e expressivos específicos de determinado meio são organizados visando à materialização da obra. Sendo por intermédio do estilo que nossas experiências com uma obra são determinadas em vários níveis (BORDWELL, 2008, p.61).

Bordwell desenvolve essa noção de estilo e esquema a partir da construção teórica de Ernst Gombrich (1995). Para este outro autor, o estilo é utilizado para descrever categorias de expressão, sendo o resultado do histórico de tradições posicionadas em um lugar e em um momento do tempo, e podendo ser consolidados a partir de convenções dentro de uma tradição específica. Gombrich ressalta que estilos diferentes não são o resultado puramente de habilidades diferentes, mas de modos diferentes de ver o mundo, pois se é possível dizer que, em tempos e lugares distintos, o mundo visível foi representado de modo diferente é porque eles bebiam em tradições distintas (GOMBRICH, 2012).

O autor sinaliza que a produção artística não é produzida em um espaço vazio, e nenhum artista é independente de modelos predecessores que surgem de tradições e lógicas específicas de encarar determinados problemas (GOMBRICH, 1995). Assim, para Gombrich, os esquemas são uma primeira categoria, um quadro de referência primária, a partir de uma relação entre o esperado e o experimentado, por onde os artistas traduzem o mundo visível a partir da dinâmica entre utilização desses esquemas existentes e a correção dos mesmos.

Retomando às conceptualizações de Bordwell, é importante destacar que este autor utiliza os conceitos de estilo e esquema para tratar de cinema convencional, e como discutido anteriormente, por mais que o cinema convencional seja uma arte de imagem-movimento

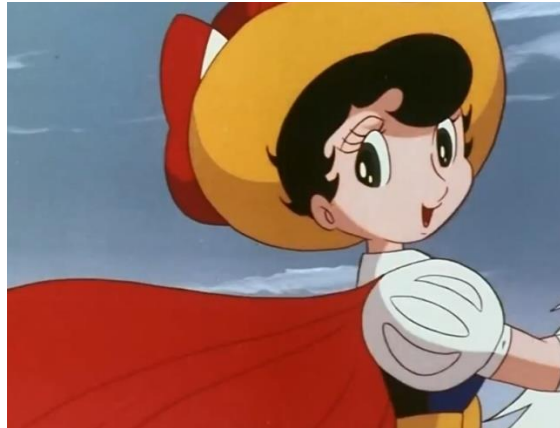
assim como a animação, as duas apresentam diferenças específicas, o que provoca maneiras diferentes de organizar a materialidade da obra. Por exemplo, no cinema de ação ao vivo a ação das personagens é produzida a partir do registro da atuação de atores através de uma câmera, enquanto que na animação a ação das personagens é materializada pelo animador, *frame a frame*, no ato da produção do fotograma.

Ademais, a maneira como a dimensão material do filme é organizada e configurada também está sujeita às limitações impostas pelos meios, materiais e processos, naquilo que é chamado de paradigma do problema/solução, no qual toda escolha exclui certas possibilidades (BORDWELL, 2008). Por exemplo, na animação da categoria de desenho animado, que é a predominante na animação japonesa, a escolha por um detalhamento maior na configuração visual acarreta limitações na hora de animar, pois apresentará um maior trabalho de redesenho constante, assim como, as escolhas podem ser limitadas pela viabilidade técnica, financeiras e do espaço das possibilidades existentes.

Por isso, como visto no tópico anterior, para solucionar os problemas impostos pela limitação dos recursos financeiros destinados à produção de uma animação seriada no estabelecimento do campo da animação japonesa, Tezuka e os animadores do *Mushi Production* optaram por uma técnica de animação limitada, editando o desenho com cenas estáticas com a intenção de causar impacto narrativo, como a utilização de elementos iconográficos incorporados do *mangá* como as linhas de movimento, a simulação do efeito de câmera entre outros efeitos comuns do cinema de *Hollywood* como a alternância frequente de planos (AZUMA, 2009; SATO, 2007).

Outras maneiras de organizar a materialidade da animação japonesa, principalmente no que tange o desenho, surgiram na década de 1960, como resultado de um duplo movimento de negociação entre influências locais e estrangeiras, tendo as escolhas estilísticas consolidadas ocorridas principalmente pela disposição de Tezuka no campo cultural japonês. Uma das características deste desenho, a configuração do olho grande e brilhoso, que para muitos é um ícone do animê/*mangá*, surge através dessas negociações. Osamu Tezuka, responsável pela consolidação desse estilo visual, sempre declarou que desde a infância assistia a filmes da Disney e dos irmãos Fleischer, e que se manteve fã das animações da Disney durante toda a sua vida, assim como também manteve fascínio pelo teatro *Takarazuka*, pois o mesmo foi criado imerso nesse ambiente, visto que sua mãe era atriz desse tipo de teatro (McCARTHY, 2012).

Figura 15: – Safiri, uma personagem de Osamu Tezuka.



Fonte: – Captura de tela do episódio trinta e nove da animação “A Princesa e o Cavaleiro” (1997)

O *Takarazuka* é uma expressão do teatro japonês constituída apenas de mulheres. São elas que interpretam todos os papéis, tanto masculinos como femininos, paramentadas com figurinos chamativos e maquiagens carregadas ao redor dos olhos que, ao refletir a luz dos holofotes, criam a sensação de olhos brilhantes (SATO, 2007). A forma grande e arredondada dos olhos das personagens dos desenhos animados americanos foi mesclada ao efeito dos olhos do teatro *Takarazuka* para gerar a configuração dos olhos influentes nas obras de tal autor, como pode ser observado na figura 15. O produto dessas duas configurações gerou uma forma de configurar o olho que era ao mesmo tempo familiar tanto ao público de animação quanto do teatro *Takarazuka*, além de poder facilitar a transmissão de expressão a partir dessa parte do corpo das personagens, o que nesse tipo de animação limitada, poderia servir de substituto para a animação corpórea, frequentemente elaborada nas animações da Disney, e que exigia uma produção maior de *frames* por segundo. Desta forma, a animação japonesa tende a utilizar planos fechados nos olhos das personagens como um recurso para substituir a ação de piscar olhos. Para isso, os olhos são preenchidos com manchas, círculos, e brilhos que oscilam e cintilam, transmitindo os sentimentos das personagens a partir da animação desses elementos presentes na configuração dos olhos (LAMARRE 2018). Como pode ser exemplificado na figura 16.

Figura 16: – Exemplo da utilização do olho cintilante na animação japonesa “*Violet Evergarden Gaiden: Eternidade e a boneca de Auto Memória*”.



Fonte: – Captura de tela da animação “*Violet Evergarden Gaiden: Eternidade e a boneca de Auto Memória*” (2019).

Estas rotinas estilísticas que surgiram nesses primeiros anos do campo da animação japonesa em resposta ao contexto de limitações financeiras foram incorporadas como o padrão da indústria de animação local, sendo levadas adiante por animadores desde a década de 1960 em várias produções do campo, tornando-as parte do estilo predominante do que seria popularmente reconhecido como uma animação japonesa. Mesmo nos últimos anos, com a evolução tecnológica, o que facilitou a produção das animações, esses esquemas foram mantidos ou negociados ao entrar em contato com novos esquemas, buscando assim, preservar uma identidade de estilo neste campo (SUAN, 2017). Isto fica mais evidente com o aumento nos últimos anos de animações produzidas em computação gráfica, que mesmo não possuindo a característica do trabalho de redesenho presente no desenho animado tradicional, mantém uma taxa de quadros por segundo baixa, e a utilização de cenas estáticas, além do que, as personagens mesmo configuradas em *software* 3d mantém as mesmas características estilísticas das personagens configuradas em 2d como as cores chapadas e ausência de uma volumetria tridimensional, gerando a ilusão, em algumas cenas, de uma produção tradicional de desenho animado, como pode ser observado na Figura 17.

Figura 17 – Cena da animação “*High score girl*” (2018) produzida através de *software* de computação gráfica 3d.



Fonte – Captura de tela da animação “*High score girl*” (2018).

Parte desses esquemas estilísticos da animação japonesa são o produto de um histórico de depuração no interior do campo do animê, e confere as suas produções uma matriz de esquemas preexistentes, de práticas moldadas no decorrer da história.

Outro esquema estilístico que distingue a animação japonesa das demais é a maneira de utilizar a simulação do movimento de câmera, a variedade de enquadramentos, a montagem, e a encenação. Esta última se refere ao modo como o diretor organiza os elementos visuais dentro do espaço-tempo da cena (BORDWELL, 2008). A encenação na animação japonesa herda do *mangá* o caráter mais autoral, no qual, mesmo que a animação constitua um trabalho de equipe com divisão de tarefas, o autor/diretor demonstra certo controle sobre sua obra, sendo possível perceber também, a autoria de animadores individuais em determinadas sequências importantes da animação.

A animação japonesa é produzida a partir da combinação de quadros-chave ⁵⁵ e intermediários que são geralmente produzidos por artistas diferentes, entretanto em ocasiões excepcionais, o animador principal executa a sequência em sua totalidade, fazendo o fragmento se destacar do restante da animação, criando as chamadas cenas de *sakugas* (LÓPEZ, 2013, p.135). O *sakuga* é dessa forma, um recurso no qual em determinadas cenas a animação limitada passa a ter uma aparência mais simplificada, enquanto em contrapartida adquire um aumento no número de *frames* por segundo gerando a possibilidade de cenas de

⁵⁵ Os quadros-chave são os desenhos que indicam os pontos de início e término de uma transição mais perceptível, sendo os quadros intermediários, os desenhos realizados entre os quadros-chaves.

animação mais fluidas, suaves e expressivas do que no resto da animação. Por este destaque, o trabalho e características específicas do diretor ou do animador se tornam evidentes nessas cenas.

Esse tipo de dinamismo da encenação da animação japonesa é encontrado até em cenas de diálogo, que em muitos casos são tratadas do mesmo modo que as cenas de ação. Deste modo, enquanto na animação ocidental, frequentemente, uma cena de diálogo é configurada a partir dos personagens envolvidos na cena, enquadrados em um plano americano, a animação japonesa expõe uma variedade maior de planos a partir de uma montagem mais dinâmica, com a utilização do plano contra/plano, da sobreposição de plano aberto, plano médio, primeiríssimo plano, entre outras variedades de enquadramentos possíveis. Além de produzir, a partir da simulação de movimentos de câmera, efeitos como aproximações, afastamentos, desfoque e *travellings* com uma maior frequência.

Ainda sobre os movimentos de câmera, Thomas Lamarre (2009) pontua que as animações japonesas são caracterizadas por uma ilusão de movimento produzida por intermédio da movimentação de camadas de planos, denominada animetismo. O deslocamento das camadas simula um efeito de espacialidade e profundidade na paisagem desenhada, e o deslocamento panorâmico das camadas em tempos diferentes, produz um efeito de *parallax*⁵⁶, auxiliando na construção de ilusão da sugestão de movimento de câmera na animação (LÓPEZ, 2013). Todavia, os cenários na animação japonesa, apresentam em sua maioria, uma configuração mais elaborada e detalhada do que as personagens, visto que o seu movimento é feito em relação, não do redesenho de *frames*, mas do deslocamento do desenho, elaborado em uma escala maior e em diversos planos separados, em relação à câmera que registra os *frames*. Para alguns autores como o próprio Thomas Lamarre, essa lógica de pensar o movimento da animação através do deslocamento lateral entre planos diferentes, que podem ser figuras estáticas, é uma das principais características da animação do Japão.

Outra maneira característica do modo de organização da materialidade da animação japonesa está ligada ao processo de gravação de voz. Nos Estados Unidos a voz é gravada antes e a animação das personagens é feita com base no áudio, enquanto na animação japonesa o áudio é gravado após o desenho dos *frames*, sendo as vozes feitas após a elaboração das animações (CONDY, 2013). Ao gravar primeiro o áudio, a performance da animação da personagem pode ser tendenciada pela atuação dos atores. Mas, quando a

⁵⁶ O efeito de *parallax* na animação ocorre quando imagens em uma camada atrás se movimentam em uma velocidade inferior as imagens em camadas posicionadas na frente, gerando uma ilusão de profundidade mesmo em uma produção configurada a partir de camadas bidimensionais.

animação é feita antes, é dada uma maior atenção ao desenho, ao trabalho do animador em seguir o *storyboard* e do diretor, tendo a configuração do movimento e da montagem nesse tipo de animação, uma relação de maior controle por parte do diretor, pois geralmente nas animações produzidas no Japão o diretor é também o responsável pelo *storyboard*.

Para possibilitar a produção dos movimentos da boca antes da gravação, os animadores japoneses trabalham com a variação de três desenhos de boca que são intercalados para simular a movimentação, e a frequente inexistência de lábios nas personagens facilita esse tipo de configuração. Por consequência de uma tradição de teatros como o *Noh*, que as personagens usam máscaras, o Japão apresenta um histórico de performances de personagens que exibem pouco ou nenhum movimento labial, não tendo como preocupação na animação japonesa, a busca por um movimento realista da boca no ato da fala (DRAZEN, 2003).

A atenção dada aos personagens é outra característica do campo da animação japonesa, no qual, o design dos personagens, o estabelecimento de premissas dramáticas que ligam os diversos personagens, e as propriedades que definem o mundo no qual os personagens interagem são elementos mais centrais que a história, tendo a animação japonesa uma lógica criativa centrada nos personagens e nos mundos que elas habitam (CONDRY, 2013). Pelo fato de, no campo da animação japonesa, o fluxo de migração midiática fazer parte do *habitus* dos agentes deste campo, é comum a criação dos personagens vir antes da escrita da história, pois são as personagens que promovem as interações entre os consumidores e os diversos tipos de produto que viabilizam o financiamento das produções. Desta forma, a combinação de personagens (*kyurakutaa*), premissas (*settei*) e mundo (*sekaikan*) podem ser consideradas a base da plataforma criativa da animação japonesa (CONDRY, 2013, p.56).

Desses três elementos, tanto Suan (2013) quanto Steinberg (2012) vão citar que a relação personagem e mundo é a característica principal da animação japonesa. A consistência do design de personagem, que mantinha suas características em todas as plataformas nas quais ele aparecia, foi um dos principais fatores para o sucesso comercial de *Astroboy* na década de 1960, e desde então o design de personagens tornou-se o elemento chave da cultura visual japonesa (STEINBERG, 2012). Em decorrência disso, o design de personagens foi alçado a um ponto central no campo, pois, através de sua configuração, a lógica da produção do movimento e a dinâmica da composição são antecipadas, assim como as possibilidades de migração para plataformas diferentes (LAMARRE, 2009). Deste modo, a personagem da animação japonesa foi definida por Steinberg como uma espécie de entidade comunicacional que habita determinado mundo ficcional e pode interagir com o mundo real (STEINBERG,

2012). E sendo esse mundo ficcional, os cenários atmosféricos que contêm um passado, uma estrutura de sociedade, fauna específica e regras físicas que os personagens obedecem, interagem e movem (SUAN, 2013).

Tanto o design dos personagens quanto a configuração do mundo da animação japonesa são produzidas a partir de esquemas preexistentes cuidadosamente arranjados que constituem o espaço das obras animadas japonesas. O design do personagem pode ser compreendido como a aparência da personagem, sendo a aparência dividida em dois tipos: a aparência fixa que consiste de elementos que não são cambiáveis como o corpo, a pele, e o formato dos olhos; e a aparência móvel da qual parte os elementos que podem ser trocados como, por exemplo, o figurino (FRANÇA, 2015, p.16), além do estilo gráfico do desenho, e do comportamento expressivo da dramatização da personagem, que externalizam a dimensão interna dos mesmos (SUAN, 2013).

Para essa externalização ser bem sucedidas, são utilizados elementos simbólicos convencionados no interior do campo, como signos e cores específicas que representam determinada característica. Muitos desses componentes, como a utilização da cor como elemento simbólico, expressões exageradas na atuação, a androgenia, entre outros, tiveram origem nas artes dramáticas tradicionais japonesas, como o teatro *Kabuki*, o teatro *Noh* e no *Bunraku*, o teatro de bonecos japonês. Do mesmo modo, o mundo também é configurado a partir de um mosaico de esquemas de localidades, construções e artefatos conhecidos e reconhecidos pelos agentes pertencentes ao campo. Assim, tais esquemas estilísticos citados são negociados no interior do campo no decorrer das décadas como consequência de tensões internas e pressões externas. E, apesar da animação possibilitar, em teoria, uma liberdade maior nas escolhas, e maneiras como produzir uma ação no tempo, o modo como sua dimensão visual é materializada, é limitada pelo espaço dos possíveis que em cada momento se apresenta como diferente, pois o capital acumulado e a disposição e posição dos principais agentes muda ao longo do tempo. Por isso, dada a importância desses dois elementos para a animação japonesa, a observação dos processos de hibridismo cultural a partir do capítulo seguinte será focado principalmente na aparência da personagem, e na configuração dos mundos, por intermédio da posição do subgênero de garotas mágicas e da animação “*Little Witch Academia*”.

4. OS PROCESSOS DE HIBRIDISMO CULTURAL NA ANIMAÇÃO JAPONESA: UMA COMPREENSÃO DO CAMPO A PARTIR DO CASO *LITTLE WITCH ACADEMIA* E O SUBGÊNERO DE GAROTAS MÁGICAS

Neste capítulo, os processos de hibridismo cultural são debatidos durante a descrição da trajetória do campo da animação japonesa, a partir das lentes do espaço das obras do subgênero de garotas mágicas, posicionado no interior desse campo. E no tópico final, é realizada uma análise da maneira como as negociações culturais se manifestam na aparência das personagens e na configuração do mundo nas animações da franquia “*Little Witch Academia*”, em resposta a mudanças recentes que ocorreram na estrutura do campo da animação japonesa.

“*Little Witch Academia*” é uma franquia de animação japonesa produzida pelo estúdio *Trigger*. A franquia surgiu em 2013 a partir de um curta financiado através de um incentivo do ministério da cultura japonês voltado para jovens animadores, o *Young Animator Training Project*, para ser exibido no festival *Anime Mirai* daquele ano. Após a exibição no festival, o estúdio colocou a animação em uma conta no *Youtube*, com a disponibilidade de legendas em inglês. Através da internet, pessoas de várias localidades do mundo tiveram acesso à produção, e por intermédio da área de comentários do site registraram suas opiniões e desejo de sequências para o curta.

Em consequência dos comentários do público ocidental, o estúdio teve conhecimento da existência do site de financiamento coletivo *Kickstarter*. No mesmo ano em 2013, o estúdio após escutar esses fãs, abriu uma campanha no site, visando uma arrecadação de 150 mil dólares para ajudar a produção de um segundo curta de 20 minutos. Ao fim da campanha o estúdio conseguiu arrecadar mais de 625 mil dólares, produzindo assim, um filme de 55 minutos disponibilizado no ano de 2015. A *Netflix*, possivelmente ao observar o engajamento do grupo de fãs transnacional com o universo criado pelo *Trigger* auxiliou financeiramente o estúdio, detendo a exclusividade de distribuição, nos mais de 190 países que a plataforma opera, da série animada de 25 episódios que estreou em 2017 e ganhou o título de “série original *Netflix*”.

Tal série de animação narra a história de Atsuko Kagari (Akko), uma garota japonesa que sonha se tornar uma bruxa famosa igual à Shiny Chariot. Para isso, ela se matricula na academia de magia Luna Nova, a escola que seu ídolo estudou, mesmo não sendo de uma família tradicional de bruxas, o que a faz ser ridicularizada por outras estudantes. Apesar disso, e da sua aparente falta de aptidão para a magia, Akko é escolhida pela Shiny Rod, um

lendário cetro mágico capaz de mudar o mundo. Por ser um animê de garotas mágicas, “*Little Witch Academia*” apresenta convenções e esquemas presentes em outras animações anteriores deste subgênero, que teve origem nos primeiros anos de estabelecimento do campo da animação japonesa a partir do surgimento da animação para a televisão. Desta forma, as negociações culturais serão analisadas a partir dos esquemas estilísticos, na relação entre premissa, personagem e mundo, presentes no subgênero *Mahou shoujo* (garotas mágicas), segmento no qual “*Little Witch Academia*” faz parte. Assim, é observado como convenções se originam dentro do campo da animação japonesa, e como são negociados e tensionados em relação a outros elementos internos e externos ao campo até o momento atual.

4.1 O surgimento das Garotas Mágicas durante o Primeiro *Boom* da Animação Japonesa

No Japão do pós-guerra a televisão se tornou rapidamente, junto ao sistema educacional, uma das principais ferramentas para a consolidação do novo imaginário nacional. Enquanto o sistema educacional desempenhava um esforço para suprimir as memórias de um passado colonizador, inimigo dos países agora aliados, e o pensamento crítico em relação às contradições causadas pela nova condição do país, o conteúdo norte-americano transmitido na televisão local auxiliou na constituição do ideal de prosperidade material japonês, que foi moldado a partir do contato com o estilo de vida idealizado norte-americano, presente nas suas produções culturais (IGARASHI, 2011). Logo, a televisão que era um símbolo que habitava o imaginário norte-americano na década de 1950 se transformou em um elemento essencial da cultura japonesa na virada da década de 1950 e 1960.

Neste período, o conjunto de empresas envolvidas na fabricação dos aparelhos, como também as redes de transmissão e o governo foram responsáveis por colocar televisões em locais públicos para estimular o interesse dos japoneses, visto que, existiam estratégias totalizantes que buscavam por meio da televisão construir uma temporalidade homogênea, centralizada em uma nova unidade simbólica nacional (LAMARRE, 2018). Em pouco tempo, a televisão foi alçada nos anos de 1950 a um dos três itens de desejo doméstico das japonesas, junto com a geladeira e a máquina de lavar roupas (SAKURAI, 2018).

Por causa da gigantesca demanda das forças armadas norte-americanas na guerra da Coreia, ocorreu uma transferência gratuita de tecnologias industrial por parte dos Estados Unidos para o Japão, o que capacitou as fábricas japonesas a produzirem em larga escala, e junto à entrada de dinheiro estrangeiro devido à comercialização dos armamentos, o

crescimento econômico japonês foi impulsionado, gerando um efeito cascata sobre os outros setores, como o próprio o mercado de consumo interno (GOTO-JONES, 2019). Essa entrada de tecnologia norte-americana somada ao esforço conjunto do governo e empresas privadas possibilitou a adaptação dos inventos tecnológicos estrangeiros para as necessidades locais, como dimensões menores e preços mais acessíveis (SAKURAI, 2018). Desse modo, com o aumento da média salarial dos japoneses e os preços mais acessíveis, a venda de televisões disparou. “Enquanto que em 1956 apenas 1% dos lares japoneses tinham aparelhos de televisão, em 1960 esse número já havia ultrapassado os 50%” (GOTO-JONES, 2019). Ademais, grandes eventos midiáticos como o casamento imperial do príncipe Akihito em 1959 e as Olimpíadas de Tóquio de 1964 também estimularam a venda dos aparelhos, pois em 1965, um ano após a competição esportiva, aproximadamente 90% dos lares japoneses possuía pela menos uma televisão (IGARASHI, 2011).

É nesse contexto de rápida consolidação do mercado televisivo, que as animações destinadas a esse segmento alcançaram uma popularidade imediata por apresentar configurações similares ao *mangá*, um produto já estabelecido e amplamente aceito, exibindo narrativas seriadas e um padrão visual análogo ao dos quadrinhos. A *Toei*, no início da década de 1960 começava a formar um capital simbólico de consagração, pois, o estúdio já no seu primeiro filme “*Hakujaden*” recebeu um prêmio no Festival de Cinema Infantil de Veneza em 1959 (NOVIELLI, 2018). Entretanto, com a diminuição do público consumidor de cinema, em resposta a crescente popularização da televisão, a *Toei* reduziu a produção de filmes, enquanto começava a destinar uma quantidade maior de esforços na produção de séries para o mercado televisivo, adotando a lógica de produção estipulada por Tezuka ao mesmo tempo em que mantinha o foco nos públicos já trabalhados no cinema, como o infantil (HU, 2010). Essa padronização visual e narrativa de produtos culturais de natureza diferentes possibilitou um processo crossmidiático como elemento fundamental do campo da animação japonesa, no qual *mangás* eram adaptados para esse formato audiovisual, e os animês eram produzidos já considerando as possíveis adaptações para o formato de história em quadrinhos e para outros tipos de produto.

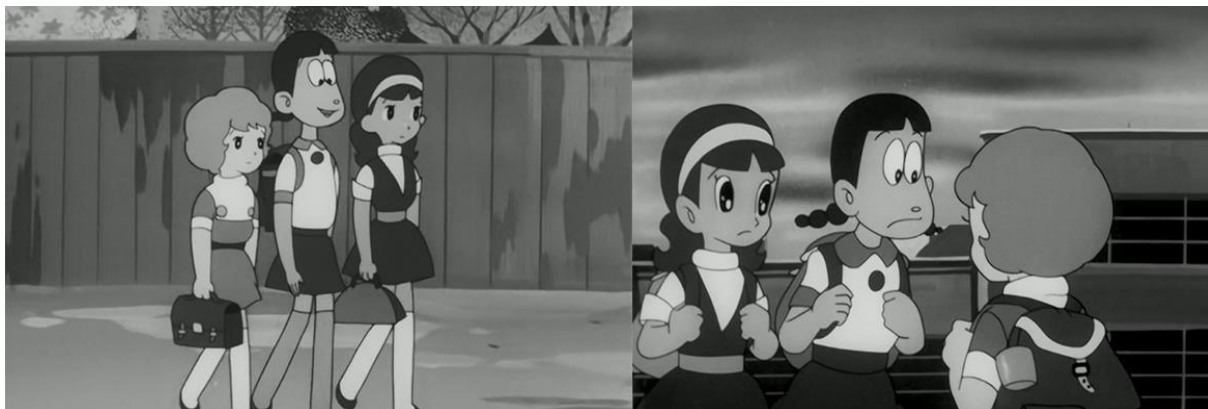
Assim, em 1966 “*Mahoutsukai Sally*”, animação produzida pela *Toei*, adaptação do *mangá shoujo*⁵⁷ homônimo de Mitsuteru Yokoyama lançado no mesmo ano, estreou na televisão do Japão, sendo a primeira animação do subgênero de garotas mágicas e também a primeira série animada televisiva protagonizada por uma personagem feminina, não só do

⁵⁷ Mangá shoujo em uma tradução literal significa: histórias em quadrinhos para garotas jovens.

Japão, mas do mundo. Por questão de comparação, na animação norte-americana em 1965 o estúdio Hanna-Barbera produziu o desenho “Feiticeira Faceira” protagonizada por uma personagem feminina. Todavia, essa animação era apenas um segmento do desenho “Esquilo Secreto e Lula Lelé”. Nos Estados Unidos a primeira série de animação televisiva protagonizada por uma personagem feminina foi “Os Apuros de Penélope Charmosa” em 1969⁵⁸.

Ademais, essa última animação apresentava apenas a protagonista como personagem feminina, tendo que interagir exclusivamente com personagens masculinos no decorrer dos episódios, diferente da animação japonesa de 1966, no qual, a protagonista interagia constantemente com outras personagens femininas, como pode ser observado na figura 18. De acordo com Anne Allison existia uma tradição nos Estados Unidos de que “as meninas assistem programas voltados para os homens, enquanto que os meninos não assistem a programas voltados para o público feminino” (ALLISON, 2000, p. 274) (tradução própria)⁵⁹, sendo assim, nos Estados Unidos era priorizada a produção de obras destinadas aos garotos. No caso do Japão, “*Mahoutsukai Sally*” criou uma segmentação do público infantil na animação, com obras destinadas prioritariamente para meninos e obras destinadas para meninas (CLEMENTS. 2013).

Figura 18 – Interação entre personagens femininas na animação “*Mahoutsukai Sally*”.



Fonte – Captura de tela dos episódios sete e oito da animação “*Mahoutsukai Sally*” (1966).

Isso ocorreu devido ao espaço dos possíveis do campo da animação japonesa ser diferente do norte-americano. Essa divisão entre meninos e meninas podia ser observada em

⁵⁸ Até 1969 já tinha sido produzido no Japão cinco animações voltadas para o mercado televisivo protagonizado por personagens femininas, *Mahoutsukai Sally* (1966), *Ribon no Kishi* (1967), *Akane-chan*, (1968), *Himitsu no Akko-chan* (1969) e *Atakku n° 1*, sendo está última, uma animação de esporte que contava os dramas de um time de vôlei feminino.

⁵⁹ No original: “in America, girls will watch male-oriented programming but boys won't watch female-oriented shows” (ALLISON, 2000, p. 274).

elementos bem presentes na sociedade local. No país, era comum a segregação dos meninos e meninas que não eram parentes a partir dos nove ou dez anos de idade, pois, a educação japonesa e a opinião pública procuravam evitar a familiaridade pré-matrimonial entre homens e mulheres (BENEDICT, 2014, p. 236-237). Somado a isso, na época entre as duas Grandes Guerras Mundiais, o Japão experimentou uma crescente urbanização, e expandiu o número de escolas secundárias, que separavam os alunos por gênero, existindo escolas para meninos e escolas para meninas (KUWATA, 2004). Com uma maior quantidade de meninas alfabetizadas, com grau de escolaridade alta, e com um poder aquisitivo maior das famílias, começou a surgir na década de 1920 um mercado de consumo destinado a esse público feminino (SATO, 2003). Nesta época, o entretenimento para meninas era centrado em torno de publicações literárias ocidentais ou com influência destas, com temas de amor, e no teatro *Takarazuka*, que apresentava espetáculos de musical com um elenco completamente composto por atrizes (TAYLOR, 2016). A afeição por leitura das jovens japonesas poderia ser notada na venda de publicações impressas. A revista “*Fujin no tomo*” focada no público feminino tinha nos anos de 1920 uma tiragem de aproximadamente três milhões de cópias (WALKER, 2017, p. 259).

O próprio sucesso mundial do mangá, segundo Kálovics Dalma, “pode ser parcialmente atribuído ao fato de que os quadrinhos japoneses fornecem uma ampla variedade de material de leitura para garotas” (DALMA, 2016, p. 5) (tradução própria)⁶⁰. Entretanto, no início do mangá moderno, desenvolvido por Tezuka, até o final dos anos 1950, a demografia de quadrinho destinado ao público feminino jovem, o mangá *shoujo*, era dominada por artistas homens, quem em sua maioria eram incapazes de encontrar melhores trabalhos nos quadrinhos para meninos, e produziam histórias fofas de humor, porém esquecíveis (TAYLOR, 2016).

Os quadrinhos femininos nesse período não interessavam a ninguém além de seus artistas e às meninas do ensino fundamental que eram suas leitoras. Isso começou a mudar quando a primeira geração de garotas que cresceram no período do pós-guerra começou a adentrar no mercado de trabalho. Pois, com a nova constituição japonesa de 1947, as mulheres adquiriram o direito ao voto e passaram a ter mais voz na sociedade japonesa (SAKURAI, 2018). Assim, essas mulheres que cresceram imersas nesse novo contexto japonês, buscaram transformar o mangá *shoujo* em uma forma de autoexpressão, o que levou a uma transformação dessa demografia na década de 1960 (TAYLOR, 2014). Em 1963 na época das

⁶⁰ No original: “the worldwide success of manga can be partly attributed to the fact that Japanese comics provide a wide range of reading material for girls.”(DALMA, 2016, p. 5)

primeiras edições da revista “*Margaret*”⁶¹, uma das mais importantes publicações voltadas para o público feminino jovem do Japão na época, a quantidade de mangás produzidos por mulheres era de aproximadamente 50% enquanto que em 1969 esse número cresceu para 90%, o que resultou no nascimento do mangá *shoujo* como um tipo de produção feita por garotas para garotas (DALMA, 2016).

Com essa entrada das mulheres no mercado de quadrinhos ocorreu “um reconhecimento por parte dos editores, homens, de que as histórias escritas por mulheres eram e ainda são mais populares entre as leitoras do que as obras de artistas homens e, portanto, mais lucrativas” (SHAMMON, 2012 apud TAYLOR, 2014, p. 37) (tradução própria)⁶². Desta forma, a inserção em massa das mulheres no mercado de mangá ocorreu por uma tomada de consciência de suas próprias capacidades e da busca por um espaço profissional que permitisse a igualdade com os homens, sendo até hoje, o setor dos quadrinhos, o único no qual, possivelmente, isso se realizou no Japão (FERNANDES, 2007, p. 4). Visto que, nas últimas décadas as mulheres não apenas permaneceram produzindo mangás *shoujos*, mas começaram a adentrar o mercado de mangá masculino, tanto para garotos quanto para homens adultos, com uma constância cada vez maior⁶³ (FLIS, 2018).

Consequentemente, por causa da inter-relação entre o mangá e o animê, a estrutura do campo da animação japonesa foi tensionada por esse crescimento da participação do público feminino no mercado de quadrinhos. Assim, a existência de espaços ocupados em totalidade, ou quase, por mulheres, no ambiente japonês, como as escolas, e na existência de um mercado que apresentasse uma predominância do público feminino tanto na produção quanto no consumo, possibilitou a configuração de universos que manifestassem a preferência por personagens femininas. Tal dinâmica vai reverberar no campo da animação japonesa, principalmente pelas animações de garotas mágicas até os dias atuais, como podemos observar no caso do curta-metragem de animação “*Little Witch Academia*” de 2013, no qual todas as personagens do filme são mulheres, entre outras tantas animações que apresentam um elenco de personagens majoritariamente feminino.

⁶¹ A Margaret é uma revista destinada as jovens japonesas, criada no ano de 1963 pela editora Shueisha. Originalmente essa revista era publicada semanalmente, mas desde 1988 ela se tornou uma revista bissemanal. Muitos dos mangás famosos para garotas tiveram seus capítulos publicados originalmente nas páginas desta revista, como é o caso de “*Attack No. 1*” de Chikako Urano.

⁶² No original: “a recognition by (male) editors that stories penned by female artists were and still are more popular with girl readers than works by male artists and hence more profitable”. (SHAMMON, 2012 apud TAYLOR, 2014, p. 37)

⁶³ Obras populares como “*Ranma ½*” (1987), “*InuYasha*” (1996), “*Fullmetal Alchemist*” (2001), “*D.Gray-man*” (2004), “*Kuroshitsuji*” (2006), “*Deadman Wonderland*” (2008), “*Blue Exorcist*” (2009), “*Noragami*” (2011), “*Magi: The Labyrinth of Magic*” (2012), “*The Ancient Magus Bridge*” (2013), “A voz do silêncio” (2013), “*Beastars*” (2016), entre outras tantas. Todas essas obras citadas ganharam adaptações para animação.

Outra questão referente ao espaço das obras de garotas mágicas, evidenciados pela animação “*Mahoutsukai Sally*”, e por muitas animações que a sucederam, foi a presença de um imaginário híbrido japonês. Desde a restauração *meiji*, passando pela urbanização japonesa da década de 1920, e pela ocupação norte-americana, ocorreu uma busca por uma modernização japonesa através de um processo complexo, entre ocidentalização e japonização de diversos elementos, como é o caso dos vestidos ocidentais usados no Japão, que incorporaram em sua configuração alguns elementos tradicionais da moda japonesa (KUWATA, 2004). Assim, a identidade japonesa foi reconstruída em torno da sua relação com o Ocidente enquanto tentava renegar o seu passado oriental.

De acordo com Canclini, a identidade não pode ser tratada como um conjunto de traços fixos, essências de uma etnia ou de uma nação, pois no decorrer da história ocorreu uma série de operações de seleção de elementos de diferentes épocas e localidades que são articulados pelos grupos dominantes em uma forma que lhes de coerência e eloquência (CANCLINI, 2019). O autor continua seu argumento dizendo que:

[...] não há identidades caracterizadas por essências autocontidas e a-históricas [...] Em um mundo tão fluidamente interconectado, as sedimentações identificarias organizadas em conjuntos históricos mais ou menos estáveis (etnia, nações, classes) se reestruturam em meio a conjuntos interétnicos, transclassistas e transnacionais. As diversas formas que os grupos se apropriam dos repertórios heterogêneos de bens e mensagens disponíveis nos circuitos transnacionais geram novos modos de segmentação [...] Alguns remodelam seus hábitos no tocante às ofertas comunicacionais de massa, outros adquirem alto nível educacional e enriquecem seu patrimônio tradicional com saberes e recursos estéticos de vários países. (CANCLINI, 2019, p. XXIII - XXIV).

No caso do Japão, vários aspectos da sua nova identidade foram configurados levando em conta elementos selecionados de outros países, como também a impressão que os países ocidentais tinham sobre ele. Logo após a derrota na Segunda Guerra Mundial, os japoneses começaram a comparar os Estados Unidos e o Reino Unido, com suas próprias vidas empobrecidas e olhavam para esses lugares como se fossem mundos ideais, sendo o próprio corpo dos habitantes desses países, signos que revelavam um *status* de vencedor, o que levou os japoneses a ficar obcecados com alguns aspectos desses povos, como a higiene (IGARASHI, 2011). No caso das mulheres, por exemplo, os elementos da cultura ocidental eram desejados porque eram vistos como sinais de emancipação (KUWATA, 2014).

A preocupação com o olhar do Ocidente se manteve presente na vida cotidiana dos japoneses até a década de 1960, culminando com os Jogos Olímpicos de Tóquio em 1964, que simbolizou para os nipônicos a aceitação total do país pela comunidade internacional

(IGARASHI, 2011). Assim, os Jogos Olímpicos foram o símbolo da modernidade alcançada pelo Japão, evidenciando o potencial produtivo promissor do país ao mesmo tempo em que se afastava idealmente do contexto asiático (NOVIELLI, 2018). Todos os detalhes dos Jogos Olímpicos foram devidamente planejados para criar um aspecto futurista no arquipélago japonês, para isso, foi empregado um grande esforço nacional buscando enaltecer a rápida recuperação econômica do país e erradicar os elementos subjacentes ao pré-guerra na capital japonesa (IGARASHI, 2011; NOVIELLI, 2018).

Tal busca por essa modernização idealizada gerou processos de hibridismos no Japão, assim como contradições, uma vez que, ao mesmo tempo em que o país apresentava uma intensa negociação cultural com o Ocidente, popularizava-se a literatura *Nihonjimon*, que tentava especular uma essencialidade homogênea na identidade japonesa. É preciso reforçar que os processos de hibridismo cultural não ocorrem sem contradições (CANCLINI, 1997, 2019).

Essas contradições podem ser mesmo observadas na relação entre o papel das personagens femininas nas produções de garotas mágicas e o papel das mulheres nesta sociedade. Kumiko Saito vai afirmar que “um dos elementos-chave que ajudaram a espalhar imagens contraditórias da cultura japonesa é a garota mágica, um gênero bem estabelecido, que cresceu e gerou ramificações em seu meio século de história no mercado de televisão japonês” (SAITO, 2014, p. 144) (tradução própria)⁶⁴. Para Saito nessas animações as garotas são representadas de maneira não realista, como heroínas empoderadas que, sem grande esforço, superam os homens em poder e *status* social, enquanto que o Japão ainda mantém uma visão conservadora em se tratando do papel da mulher na sociedade (SAITO, 2014). Dessa forma, o país ao mesclar a influência do Ocidente com suas próprias tradições, possibilitou que obras criadas por mulheres e protagonizadas por personagens femininas fossem produzidas de uma maneira que o próprio Ocidente não apresentava. Entretanto, a sociedade japonesa ainda manteve as estruturas de dominação e restrição do papel da mulher, de uma maneira mais intensa que no Ocidente. Pois, as mulheres ainda tendem a ser pressionadas a aceitar os papéis tradicionais impostos a elas, sendo coagidas de que não são adequadas ao exercício de ocupações relacionadas ao exercício de poder⁶⁵ (HENSHALL, 2017).

⁶⁴ No original: “One of the key elements that largely helped spread these contradictory images of Japanese culture is the “magic girl”, a well-established genre that grown and birthed offshoots in its half-century-long history in Japan’s television market” (SAITO, 2014, p. 144)

⁶⁵ Como pode ser observado em notícias recentes: <https://istoe.com.br/escola-de-medicina-no-japao-reduz-notas-de-mulheres-para-limitar-ingresso/>.

Apesar disso, as negociações culturais possibilitaram no campo da animação japonesa, diferentes formas de representação que em muitos casos, enfrentavam o binarismo dos papéis tradicionais impostos para os homens e para as mulheres, como também o essencialismo da construção identitária do Japão e do estrangeiro. Isto posto, tais possibilidades de representação em produtos populares reforçam o certo grau de autonomia que esse campo possui em relação à sociedade como um todo. Por fim, é preciso lembrar que os espaços de possibilidades dependem da estrutura das relações objetivas entre os agentes, que determina o que eles podem e o que não podem fazer no momento, dependendo também da posição que ocupam (BOURDIEU, 2004).

Retomando à animação “*Mahoutsukai Sally*” e o surgimento do subgênero de garotas mágicas, além das questões levantadas nos parágrafos anteriores, a *Toei* apresentava uma posição privilegiada nesse campo. Essa empresa foi o primeiro estúdio de animação a se consolidar e formar um capital econômico e social no Japão do pós-guerra, pois diferente do *Mushi Production*, a *Toei* já contava com uma estrutura operacional e uma série de funcionários que dominavam o processo de produção, além de fornecer um programa de treinamento para animadores novatos. Muito dos animadores que ganhariam destaque nos anos seguintes tiveram sua entrada no campo a partir desse programa, como é o caso do Hayao Miyazaki, famoso animador e diretor japonês, que começou sua carreira como interpolador ⁶⁶ nas animações da *Toei*, sendo justamente “*Mahutsukai Sally*” uma das primeiras produções em que ele trabalhou ⁶⁷.

Somado a essa posição privilegiada do estúdio, a televisão do Japão na segunda metade da década de 1960 começou a diversificar seu conteúdo com produções destinadas a demografias específicas. Nesse contexto, a série norte-americana “A Feiticeira” (1964) era um grande sucesso entre as jovens do Japão, o que inspirou a produção da animação “*Mahoutsukai Sally*”, que incorporou diversos elementos dessa obra estrangeira (SAITO, 2014). Assim como na série norte-americana, a animação japonesa conta a história de uma personagem feminina com poderes mágicos que se muda para um novo ambiente, urbano e sem magia.

⁶⁶ O interpolador é frequentemente um animador iniciante, que é responsável por desenhar os quadros de animação localizados entre os quadros-chaves feitos por animadores mais experientes.

⁶⁷ Essas informações podem ser verificadas nos sites: https://myanimelist.net/people/1870/Hayao_Miyazaki, e <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=51>.

Figura 19 – Sally, a protagonista da animação “*Mahoutsukai Sally*”.



Fonte – Captura de tela do episódio dois da animação “*Mahoutsukai Sally*” (1966).

Sally, a protagonista desta animação, é a princesa de um reino mágico, e por curiosidade pessoal decide conhecer o mundo dos humanos, a Terra, um lugar no qual as pessoas não possuem poderem mágicos. Através do seu poder, ela chega ao Japão da década de 1960 e se encanta pelo local, faz amigas e decide morar sozinha na cidade. Seus pais então colocam uma condição para a permanência da garota no Japão; as pessoas do local não podem descobrir que ela tem poderes mágicos. Nesta animação, a *Toei* incorporou características presentes nas produções ocidentais, como a identidade secreta, recurso bastante utilizado na animação do *Superman*, o universo dos contos de fadas ocidentais, que era um elemento característico das animações de princesas da Disney, junto ao cenário urbano japonês.

Essas negociações podem ser observadas na dimensão visual da animação. A aparência da personagem principal é configurada com formas arredondadas, que faziam parte de uma tradição no modo de desenhar a personagem de animação no Japão desde antes da Segunda Guerra Mundial, e que foi reforçado por Tezuka no pós-guerra. Na sua aparência móvel, a personagem apresentava cabelos claros, com um corte de cabelo moderno, e trajava um vestido curto com meias até a altura do joelho, uma roupa comum para as garotas japonesas da época. A personagem ainda utiliza ocasionalmente uma vassoura como equipamento de voo e uma varinha, elementos do imaginário ocidental relacionado a figuras mágicas como a bruxa e a fada. Sendo que, elementos da cultura ocidental eram vistos pelas japonesas como empoderadores, pois escapavam das tradições da realidade local.

Figura 20 – Cenários da animação “*Mahoutsukai Sally*”.



Fonte – Captura de tela do episódio um da animação “*Mahoutsukai Sally*” (1966)

O diálogo entre elementos ocidentais e elementos japoneses é mais evidente na configuração do mundo. A terra natal da personagem é composta por elementos da cultura ocidental como colunas gregas, ornamentos barrocos, arquitetura gótica, entre outros elementos que fazem parte de um imaginário sobre o Ocidente, enquanto que o mundo humano é representado através de imagens familiares ao público local, como a forma das ruas, casas, escolas, além da presença de pontos turísticos conhecidos do Japão como a torre de Tóquio (a terceira imagem da figura 20).

Essa animação durou 109 episódios transmitidos semanalmente entre o ano de 1966 e 1968. Assim como “*Astroboy*”, o sucesso da série se deu não apenas através da popularidade da animação junto às garotas, mais da venda de produtos licenciados que estampavam a personagem. Diferente das animações para cinema em que, boa parte do retorno financeiro vem do valor dos ingressos vendidos, a animação para televisão japonesa depende dos direitos autorais presente na venda de produtos. Com o sucesso comercial, logo o subgênero de garotas mágicas se tornou um tipo de produção frequente no campo da animação japonesa de modo similar as animações de ficção científicas com robôs para os garotos (CONDRIY, 2013). Desta forma, o subgênero garotas mágicas se tornou a espinha dorsal das obras produzidas para o público feminino jovem, apresentando estratégias de marketing que visavam explorar o interesse desse público para as diversas mercadorias relacionadas a essas obras (SAITO, 2014).

Figura 21 – Caixa de lápis da animação “*Mahoutsukai Sally*”.



Fonte – Disponível em: <https://www.mercari.com/jp/items/m91615197601/>

Com o final de “*Mahoutsukai Sally*”, a *Toei* lançou outra obra do mesmo subgênero em sequência, visando atingir o mesmo público alvo. Desse modo, a animação “*Himitsu no Akko-chan*” estreou em 1969, sendo uma adaptação do mangá de mesmo nome, criado pelo mangaká Fujio Akatsuka, que assim como Mitsuteru Yokoyama, era também um dos mais populares autores de mangás para meninos na época. Esse mangá de 1962 é tido como a primeira obra de garotas mágicas que se tem registro. E possivelmente, a escolha da adaptação de “*Mahoutsukai Sally*” para se tornar a primeira animação para garotas em detrimento dessa outra se deve a sua maior similaridade com a série ocidental “*A Feiticeira*”, que era comprovadamente um sucesso entre o público feminino, o que a colocava em uma posição mais favorável.

“*Himitsu no Akko-chan*” conta a história da menina Atsuko Kagami, mais conhecida como Akko. Akko é uma típica garota japonesa que possui uma grande relação de afeto com seu espelho de bolso. Um dia, esse espelho quebra, e emocionada, a garota enterra e faz um velório para esse objeto afetivo. Ao dormir, a menina é abordada pelo espírito do espelho em seu sonho, que sensibilizado pela reação da garota a presenteia com um espelho mágico, que a partir de um encantamento, proporciona a capacidade da personagem se transformar em qualquer coisa que ela deseje.

Figura 22 – Akko, a protagonista da animação “*Himitsu no Akko-chan*”.

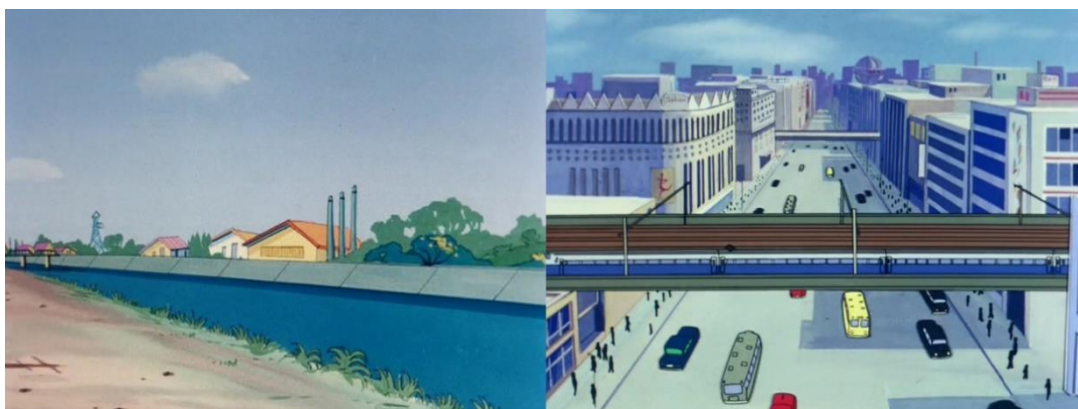


Fonte – Captura de tela do episódio um da animação “*Himitsu no Akko-chan*” (1969).

Esta animação apresenta uma premissa inspirada nos contos de fadas europeus, entretanto adiciona uma dimensão japonesa ao incorporar aspectos do animismo, característica bem presente na cultura japonesa. No xintoísmo, a religião tradicional do Japão no qual é comum a presença de divindades antropomórficas, objetos inanimados podem adquirir um espírito a partir de uma longa relação de serviço e gratidão (WALKER, 2017).

Além disso, diferente da animação que a antecedeu na televisão japonesa, “*Himitsu no Akko-chan*” não apresentava um diálogo tão objetivo na relação entre elementos tidos como japoneses e ocidentais na construção visual do mundo durante a animação. Neste desenho animado não existe um reino mágico distante, sendo a personagem principal uma típica garota japonesa que mora em seu país, assim, os cenários são inspirados em paisagens cotidianas que são familiares aos japoneses da época, como podemos ver na figura 23.

Figura 23 – Paisagens da animação “*Himitsu no Akko-chan*”.



Fonte – Captura de tela dos episódios cinco e seis da animação “*Himitsu no Akko-chan*” (1969).

Cenários inspirados no imaginário ocidental vão ser representados apenas na sequência de abertura do desenho. Nessa introdução, a personagem enquanto sonha, é apresentada no papel de duas personagens da literatura infantil europeia, a Cinderela, e Heide, a garota dos Alpes suíços, como pode ser observada na figura 24. Essas cenas na abertura além de dialogar com o poder de transformação da protagonista possivelmente também serviam como uma forma de atrair o público ao criar uma correlação com a animação “Mahoutsukai Sally” por intermédio da presença desses cenários e elementos tidos como europeus.

Figura 24 – Frames da abertura da animação “*Himitsu no Akko-chan*”.



Fonte – Captura de tela do episódio um da animação “*Himitsu no Akko-chan*” (1969).

O diálogo mais intenso entre referências culturais diferentes vai ser melhor observado na configuração visual da personagem. A aparência da Akko é configurada de uma maneira parecida com a da Sally, mas apresentando cabelos escuros. Entretanto, devido a seu poder de transformação, a personagem muda constantemente sua aparência como pode ser observado na figura 25, no qual a Akko se transforma tanto em estereótipos ocidentais quanto japoneses. Como também a personagem utiliza seu poder para se desfazer de garoto, mantendo na aparência, características geralmente relacionadas ao desenho de personagens femininas, como é o caso dos cílios grandes, o que denota a influência do teatro *Takarazuka*. A partir desta animação, o poder de transformação vai ser um elemento recorrente nas animações de garotas mágicas seguintes. “A habilidade super-humana de Akko-chan de se transformar em qualquer pessoa (ou qualquer coisa) é bastante revolucionária, implicando em um senso de liberação feminina” (SAITO, 2014, p. 150) (Tradução própria)⁶⁸. Assim, esse poder possibilita a construção da ideia de que meninas podem ser o que elas quiserem (SATO,

⁶⁸ No original: “Akko-chan's super-human ability to transform into anyone (or anything) is quite revolutionary implying a sense of women's liberation” (SAITO, 2014, p. 150).

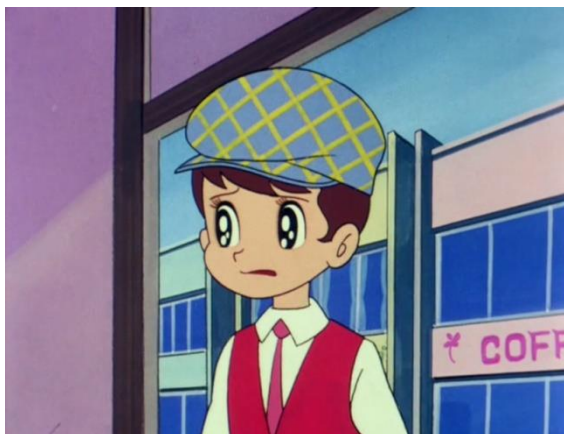
2014). Além de proporcionar a produção de bonecas com diversas roupas diferentes, sem perder a coerência com o universo mostrado na animação (ALLISON, 2006).

Figura 25 – Transformações da Akko na animação “*Himitsu no Akko-chan*”.



Fonte – Captura de tela de episódios variados da animação “*Himitsu no Akko-chan*” (1969).

Figura 26 – Akko trajada como um menino na animação “*Himitsu no Akko-chan*”.



Fonte – Captura de tela dos episódios dois da animação “*Himitsu no Akko-chan*” (1969).

Ademais, essas duas animações da *Toei* estabeleceram os principais esquemas que definem uma animação de garota mágica até os dias atuais. Dito isso, uma das características definidoras desse tipo de produção está relacionada à origem da personagem principal, que pode ser enquadrada em dois tipos de convenção. Na primeira, a protagonista é uma personagem com poderes vinda de um mundo com magia, sendo frequentemente uma garota não japonesa, que passa a conviver em um ambiente japonês urbano, enquanto usa seus

poderes para ajudar as pessoas. Essa convenção que teve origem com o "*Mahoutsukai Sally*" frequentemente retrata esse mundo com magia a partir de elementos ocidentais, como é o caso de animações como "*Mahou no Mako-chan*" (1970), no qual a personagem principal vive originalmente em um mundo subaquático inspirado no conto "A Pequena Sereia" do dinamarquês Hans Christian Andersen, para em seguida morar no Japão, enquanto esconde a sua natureza mágica. Animações como "*Majokko Megu-chan*" (1974), "*Mahou Shoujo Lalabel*" (1980), entre tantas outras mantêm essa mesma dinâmica.

O segundo tipo, é o mais frequente desde a estreia de "*Himitsu no Akko-chan*", e caracteriza a protagonista como uma garota japonesa comum que ganha poderes mágicos a partir de algum elemento externo, que pode ser tanto outro personagem quanto um objeto mágico, e mesmo com esses poderes, a personagem continua realizando as atividades cotidianas de uma jovem japonesa como frequentar a escola. A escola por sinal é um elemento recorrente em quase todas as animações de garotas mágicas. Existem pouquíssimas animações desse segundo tipo no qual a protagonista não é uma menina japonesa, como é o caso de "*Hana no Ko Lunlun*" (1979), que se passa na França, e a protagonista é moradora deste país. Esse caso específico ocorreu por uma reestruturação na distribuição de poder no campo no final da década de 1970 e que é explorado com mais detalhes no tópico seguinte. Ademais é preciso salientar que uma animação para ser considerada desse subgênero tem que ser protagonizada por personagens femininas.

A partir da consolidação do público feminino de animação japonesa televisiva, as produções de garotas mágicas foram se tornando cada vez mais frequentes, com a *Toei* dominando esse subgênero do mesmo modo que ocorria com o subgênero de ficção científica focado no público masculino. Até o ano de 1973 vão ser produzidas oito animações desse seguimento para garotas, sendo sete produzidos pela *Toei* e uma pelo *Mushi Productions*, o que demonstrava a predominância privilegiada da *Toei* no campo, como também cinco dessas obras de garotas mágicas eram adaptações de mangás, o que evidenciava a importância do mesmo para o campo da animação japonesa ⁶⁹.

Por fim, apesar da consolidação da animação comercial no Japão com o surgimento das produções destinadas à televisão, desde a década de 1960, os animadores independentes vêm produzindo cada vez mais obras pessoais (NOVIELLI, 2018). Esses animadores como Keiichi Tanami, Hiroshi Harada, Keita Kurosaka, Koji Yamamura entre outros, continuaram a tradição da animação japonesa anterior à guerra do pacífico, no qual eram produzidas de

⁶⁹ Estes dados estão tabulados na sessão de anexos deste trabalho.

modo artesanal, utilizando técnicas variadas, e em alguns casos, diversas técnicas no mesmo filme. O trabalho desses animadores vem conquistando diversos prêmios internacionais dedicados à animação, e tem influenciado alguns artistas visuais japoneses como Takashi Murakami. Mesmo nomes envolvidos como a animação comercial como Osamu Tezuka também produziram obras no segmento experimental utilizando diferentes técnicas, como as curtas “*Jumping*” (1984), “*Muramasa*” (1987), e “*Jigazou*” (1988) (McCARTHY, 2012). Apesar de neste trabalho nós abordarmos os processos de hibridismo cultural na animação japonesa a partir da trajetória do campo, com destaque para a animação comercial, é importante frisar que a animação experimental sempre manteve uma produção constante naquele país, e são os animadores experimentais os agentes que apresentam uma maior autonomia no campo.

4.2 A Diversificação na década de 1970

A partir da segunda metade da década de 1960 a revista “*Margaret*”, que inicialmente trazia garotas ocidentais estampadas em suas capas, começou a mostrar meninas japonesas, assim como o conteúdo estrangeiro presente na revista diminuiu, ao mesmo tempo em que aumentava espaço dedicado aos quadrinhos feitos pelas jovens autoras japonesas (DALMA, 2016). No início da década de 1970, em meio a uma grande agitação social no Japão causado pelas manifestações estudantis e o movimento feminista, o mangá *shoujo* começa a ser tratado como uma modalidade de quadrinhos diferente daqueles voltados para os meninos, apresentando uma estética própria (SATO, 2007). Neste período, “um grupo de artistas nascidas por volta de 1949 incluindo Moto Hagio, Yumiko Oshima, Keiko Takemiya e Ryoko Yamagishi, se tornaram famosas por seu estilo literário e abordagem sobre gênero e sexualidade em suas obras” (MODERN, 2015, apud DALMA, 2016, p. 5) (tradução própria)⁷⁰. Essas autoras que ficaram conhecidas como “o fabuloso grupo do ano 24”⁷¹, exploraram temas filosóficos e psicológicos, dando prioridade ao desenvolvimento interno das personagens. Assim, a expressão da emoção destas foi intensificada a partir de monólogos interiores, painéis fragmentados, closes nos rostos emocionados com olhos cintilantes, elementos abstratos na composição da página e cabelos esvoaçante ao vento. (TAYLOR, 2014).

⁷⁰ No original: “a group of female artists born around 1949 including Hagio Moto, Ōshima Yumiko, Takemiya Keiko and Yamagishi Ryōko, who became famous for their literary style and addressing gender and sexuality in their works” (MODERN, 2015, apud DALMA, 2016, p. 5).

⁷¹ “*Hana no Nijuyo-nen Gumi*” em japonês. Elas ficaram conhecidas dessa forma porque a maioria dessas autoras nasceu no ano 24 do período *Showa*, equivalente ao ano de 1949.

Figura 27 – Página do mangá *shoujo* “Rosa de Versalhes”.



Fonte – Coleção própria.

A configuração visual das personagens ilustrada por essas autoras, como sendo esguias, com cabelos trêmulos e formas menos arredondadas foi diretamente influenciada pelas ilustrações presente nas revistas de moda femininas feitas por Jun'ichi Nakahara, que por sua vez foi influenciada pelas obras dos movimentos de *Art Déco* e de *Art Nouveau* no período anterior à Segunda Guerra Mundial (THORN, 2001). As garotas ilustradas por Nakahara são:

Melancólicas, poéticas, imbuídas de uma elegância e refinamento citadino. Os olhos grandes são reforçados por cílios pronunciados, ora em representações de garotas japonesas, ora ocidentais, modelo que se tornou fonte de inspiração dos mangás atuais. As pupilas estão quase sempre direcionadas para cima, conferindo um ar sonhador às figuras, cuja composição da delicadeza se completa com queixos pontiagudos, sobrancelhas finas e levemente arqueadas, bocas pequenas em biquinhos e faces rosadas [...] A sua afinidade com o Ocidente pode também ser notada na descrição que o artista faz da arquitetura de interiores europeus, cujo detalhamento só pode ser explicado pelo fato de ele ter convivido, desde a sua infância, com um jesuíta europeu, pois seu pai era cristão (OKANO, 2014a, p. 5 - 6).

Em 1972, o mangá *shoujo* “Rosa de Versalhes”⁷² da autora Riyoko Ikeda tornou-se um marco cultural e comercial, sendo o primeiro mangá histórico feito para o público feminino japonês, e entrelaçando a ambientação histórica ocidental do período da revolução francesa as discussões sobre a inserção das mulheres no mercado de trabalho e de questões ligadas às demandas feministas do Japão da época vigente (FERNANDES, 2007). Em pouco tempo, “Rosa de Versalhes” se tornou um dos mangás mais influentes de todos os tempos, pois depois do término da publicação dos capítulos semanais do mangá na revista “*Margaret*” em 1973, a editora *Shueisha* republicou a série em uma coleção de 10 volumes, que venderam 12 milhões de cópias na época, sendo o recorde de vendas do mangá *shoujo* e que demorou duas décadas para ser batido (SATO, 2007). Além disso, sua popularidade foi tão grande que aumentou a busca por cursos de francês e pacotes de viagem para a Europa, fazendo com que Versalhes até hoje seja um dos pontos turísticos ocidentais mais visitados pelos japoneses, como também gerou mais de 1400 apresentações de espetáculos do teatro *Takarazuka*, tornando-se o espetáculo mais popular da história desse teatro, uma série de animação japonesa, um filme francês de 1978, e começou a fazer parte da biblioteca das escolas de todo o país (Ibid.).

Desta forma, a cena do mangá *shoujo* no Japão amadureceu na década de 1970 de uma forma que ofuscou tudo o que acontecia nos mangás para garotos. Mesmo estudantes universitários começaram a ler esses mangás produzidos para meninas. (ITO, 2014). Artistas influenciados por essas obras femininas como Hideo Azuma começaram a mesclar as formas arredondadas, popularizada por Tezuka com os novos elementos do desenho de personagens das obras *shoujo*, dando origem a uma nova forma de desenhar garotas nas obras masculinas que ficou conhecido como *bishoujo*, que significava lindas garotas (GALBRAITH, 2014). Isso aconteceu por que muitos homens achavam que:

⁷² “*Berusaiyu no Bara*” no original japonês.

A cultura das meninas era mais interessante. Imediatamente após a Segunda Guerra Mundial, a cultura dos meninos era muito mais abundante e diversificada no Japão. A partir da década de 1970, entretanto, a quantidade de mangás *shoujo* aumentou drasticamente à medida que as meninas encontravam um lugar para si mesmas na nova cultura de consumo. Meninos e homens começaram a pegar emprestado delas enquanto buscavam seu próprio lugar em uma sociedade em mudança (ITO, 2014, p. 27) (tradução própria)⁷³.

O destaque desse segmento feminino no mercado de mangá logo tencionou os agentes do campo da animação japonesa, visto que era comum o transito de alguns agentes entre esses campos diferentes. Assim, diferentes animadores começaram a incorporar os diversos elementos dessas obras, desde as formas de configuração visual quanto à maneira de contar a história a partir do desenvolvimento interno das personagens, explorando seus conflitos emocionais, inseguranças pessoais, e as dificuldades das relações humanas. Mesmo as animações japonesas mais populares dos anos de 1970 voltadas para o público masculino como “*Uchuu Senkan Yamato*” (1974) e “*Mobile Suit Gundam*” (1979) já incorporavam essas características dos mangás femininos do início da década.

Nas obras de garotas mágicas essas características ficaram ainda mais evidentes por ter uma relação mais direta com o mercado de mangá *shoujo*. Na animação “*Majokko Megu-chan*” de 1974, produzida pela *Toei*, e que se enquadra na convenção de menina com poderes que vem de um lugar com magia para o Japão, apresenta uma história de amadurecimento e autodescoberta da protagonista que lida com frustrações, e sentimentos que a mesma desconhecia. O impacto do mangá *shoujo* do início da década 1970 pode ser notada tanto no desenvolvimento mais intimista da personagem, quanto na configuração visual das mesmas, com formas mais esguias, como também na influência do desenho de moda, da *Art Nouveau* e da *Op Art*⁷⁴, mais utilizado na construção dos cenários, assim como nos mangás femininos.

⁷³ No original: “Girls' culture was more interesting. Immediately after the Second World War, boys' culture was far more abundant and diverse in Japan. From the 1970s, however, the amount of shojo manga increased dramatically as girls found a place for themselves in the new consumer culture. Boys and men started to borrow from them as they searched for their own place in a changing society (ITO, 2014, p. 27).”

⁷⁴ A *Op Art* é um movimento de arte abstrata, que tenta produzir a impressão visual de movimento e vibração através de imagens estáticas.

Figura 28 – Cenas com a protagonista e a vilã da animação “*Majokko Megu-chan*”.



Fonte – Captura de tela do episódio setenta e dois da animação “*Majokko Megu-chan*” (1974).

Apesar desta animação apresentar a mesma convenção básica da animação “*Mahoutsukai Sally*”, a personagem possui um nome japonês, e se distancia da maneira como os elementos dos contos de fadas ocidentais eram representados nas animações da Disney, fazendo uma abordagem mais dramática e intensa, integrando as tradições artísticas e teatrais japonesas, como o *Kabuki*⁷⁵. Stevie Suan explica que no teatro *Kabuki* as expressões dos personagens são representadas de maneira exagerada, buscando transmitir de modo claro e imediato os seus sentimentos, como também as cores utilizadas para compor a aparência funcionam como um mecanismo que expressa o interior das personagens e seus respectivos papéis no espetáculo, sendo a cor vermelha utilizada pelos heróis e a cor azul pelos vilões (SUAN, 2013). Assim, podemos observar na figura 28 que as cores nesta animação, do mesmo modo que no teatro *Kabuki*, revelam os papéis das personagens e suas intenções, no qual a Megu Kanzaki, protagonista, tem os cabelos vermelhos e utiliza cores quentes em sua

⁷⁵ O *Kabuki* é uma forma de teatro que se originou no século XVII. No início dessa expressão teatral que se baseava em danças folclóricas as mulheres interpretavam todos os papéis tanto masculinos quanto femininos, porém pelo fato de muitas atrizes serem também prostitutas, gerou protestos, levando ao banimento das mulheres dos palcos, retornando apenas com o surgimento do teatro *Takarazuka* no início do século XX, e o que forçou o *Kabuki* a seguir uma forma de organização similar ao do teatro *Noh*, com todos os personagens sendo feitos por homens.

vestimenta, e Non Gou, a antagonista, tem os cabelos azuis e utiliza cores frias em seu figurino. Além das cores, o cabelo das personagens apresenta formas influenciadas pela *Art Nouveau*, um estilo de arte ocidental, que por sua vez foi influenciado pelas gravuras japonesas como o *Ukiyo-e*.

É importante ressaltar que essa animação também extrapola a maneira representacional das primeiras garotas mágicas por causa da presença de cenas que enquadram e revelam partes do corpo da personagem (como podemos observar na figura 29), visando uma forma de prazer visual masculino através tanto da objetificação do corpo feminino quanto do empoderamento sexual amplificado pelos elementos mágicos (SAITO, 2014). Isso aconteceu porque além do aumento do interesse do público masculino por essas obras, em 1973 estreou no Japão uma animação que apesar de voltada para os garotos, faz parte desse subgênero. O desenho animado “*Cutie Honey*” (1973), produzida pela *Toei*, foi originalmente pensada para ser uma obra para garotas e ocupar o espaço, já tradicional na televisão japonesa, destinado a produções de garotas mágicas desse estúdio. Essa série possuía até um planejamento para a produção de uma linha de bonecas que pudessem trocar de roupa de maneira rápida, porém, o espaço na televisão destinado a esse tipo de produção foi ocupado pela animação “*Miracle Shoujo Limit-chan*” (1973), fazendo com que “*Cutie Honey*” fosse transferida para um horário tradicional na veiculação de obras destinada aos garotos, o que levou a equipe de produção a repensar esta animação, e incorporar elementos comuns do gosto masculino do período, como piadas de duplo sentido e cenas com um grau de erotismo (TOOLE, 2012).

Por causa dessa situação, está animação apresentava esquemas das animações para garotos além dos esquemas próprios do subgênero de garotas mágicas. Como abordado por Bourdieu, obras trazem a “marca da antinomia entre as disposições, associadas ao ponto de partida, que seria também ponto de chegada, e as posições visadas e provisoriamente ocupadas” (BOURDIEU, 1996, p. 296). Assim, “*Cutie Honey*”, a primeira animação voltada para o público masculino protagonizado por uma personagem feminina, conta a história da jovem estudante Honey Kusaragi que ao se envolver com a organização maligna *Panther Claw*, descobre que na verdade é uma androide projetada pelo seu “pai”, e que possui o poder de se transformar, o qual ela usa constantemente para virar uma jornalista, piloto, cantora, e principalmente uma guerreira uniformizada. Desta forma, essa animação se enquadra na convenção da menina comum japonesa que adquire ou descobre que possui poderes, e essa convenção é unificada ao dos heróis japoneses com poder de transformação como “*Ultraman*” (1966) e “*Kamen Rider*” (1971). Além disso, a aparência da personagem era configurada com

uma silhueta de corpo voluptuoso, com seios grandes, e ao se transformar em heroína, frequentemente era mostrado o corpo nu. É preciso salientar que tanto a nudez como um elemento erótico quanto o desejo masculino local por corpos voluptuosos surgem de negociações culturais com a cultura ocidental.

Figura 29 – “*Majokko Megu-chan*” na fileira superior e “*Cutey Honey*” na fileira de inferior.



Fonte – Captura de tela dos episódios oito e doze de “*Majokko Megu-chan*” (1974) e do episódio três de “*Cutey Honey*” (1973).

No Japão, até o final do século XIX, não existia a noção do nu como representação metafórica do pecado e do proibido (NAKAGAWA, 2008). Uma vez que, este país não possuía uma influência profunda do cristianismo que a partir do século IV tornou a nudez um objeto de culpa (SATO, 2007). No Japão, diferente do Ocidente, era comum a prática do banho em casas de banho coletivo, o qual, a figura dos corpos nus era encarada com naturalidade por aqueles presentes. Da mesma forma, os japoneses até o período da ocupação norte-americana não apresentavam qualquer tipo de atração por seios (MILLER, 2006). Como comentado acima, “a imagem de superioridade dos americanos causou um forte impacto nos hábitos e valores dos japoneses” (SATO, 2007, 214). Assim, os seios grandes, característica

das norte-americanas, aos olhos dos japoneses, foram alçados a um símbolo de poder e um objeto de desejo, a partir da constante fetichização erótica dessa parte do corpo presente nas produções culturais norte-americanas que impregnaram o imaginário local no pós-guerra, principalmente no que tange ao conteúdo destinado ao público masculino (MILLER, 2006).

Portanto, com o sucesso comercial de “*Cutie Honey*”, que superou a outra animação de garotas mágicas do mesmo ano, “*Miracle Shoujo Limit-chan*”, os animadores da *Toei*, homens em sua grande maioria, incorporaram cenas a partir de uma visão escopofílica na encenação de algumas animações seguintes de garotas mágicas destinadas às meninas, possivelmente como uma forma de dialogar também com um público masculino que começou a apreciar esse tipo de produção depois da animação de 1973.

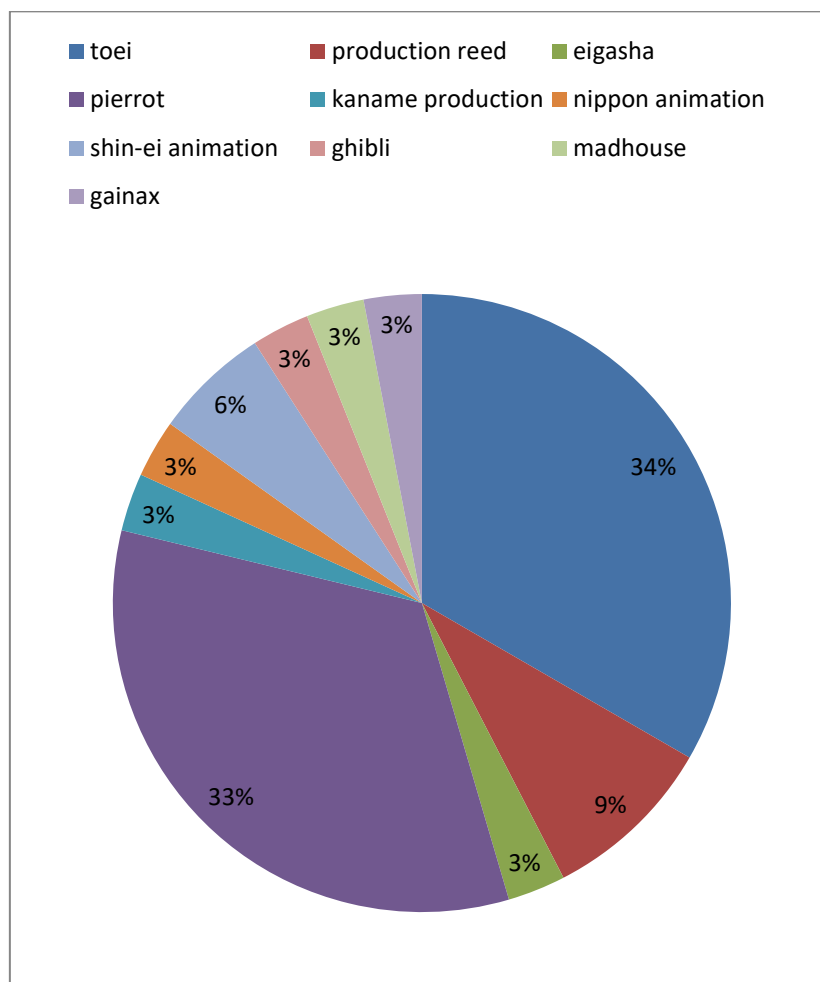
Nessa época também pode ser percebido nas animações desse subgênero um afastamento dos esquemas dos desenhos animados norte-americanos, principalmente da Disney, o que representava uma maior consolidação do campo da animação japonesa, que adquiria um maior grau de autonomia em resposta a um acúmulo de capital específico. Essa tendência do campo era uma resposta às tensões impostas por acontecimentos socioculturais e econômicos da época. O Japão, entre 1960 a 1971, triplicou o seu produto interno bruto, com um crescimento médio de 12,1% ao ano (GOTO-JONES, 2019, p. 126). Assim, este país na década de 1970 se tornou a terceira maior economia do mundo, demonstrando a maior taxa de crescimento econômico do globo, e com um mercado de consumo autossuficiente que apresentava uma baixa taxa de presença de produções estrangeiras em seu mercado nacional (ORTIZ, 2000).

Com o aumento dessa autossuficiência devido ao crescimento do poder de compra da população, o setor de animação se desenvolveu. Na década de 1970 os estúdios de animação japonesa se tornaram os maiores produtores de animação do mundo (LAMARRE, 2018, p.8). Durante os anos de 1960 e 1970 o Japão produziu 210 títulos de animação (55 na década de 1960 e 155 na década de 1970), e tais números consolidaram a indústria de animação japonesa, abrindo as portas para a grande popularização da cultura japonesa em todo o mundo a partir da década de 1980 (NESTERIUK, 2011, p.93).

Nesse período de crescimento ocorreu uma diversificação na produção a partir do surgimento de novos estúdios. Ao utilizar o subgênero de garotas mágicas para ilustrar esse percurso, podemos observar que entre o ano de 1974 e 1990 dez estúdios fizeram obras desse tipo. Sendo que a *Toei*, que apresentava uma dominância majoritária no período anterior, apresentava agora 34% do mercado, como pode ser observado no gráfico 1. Outras mudanças que ocorreram nesse período foram a presença maior de franquias que surgiram direto na

animação, sem ser uma adaptação de uma obra preexistente de mangá, e o advento de obras produzidas diretas para o mercado de *Home video*.

Gráfico 1 – Participação por estúdio na produção de animações de garotas mágicas entre o ano de 1974 e 1990⁷⁶.



Fonte – Elaborado pelo próprio autor.

Além do mais, nessa época muitos animadores japoneses assumiram a natureza limitada da animação comercial local como atributo positivo, desenvolvendo a partir disso uma estética particular (AZUMA, 2009). Em vez de valorizar a fluidez do movimento era dada ênfase na qualidade visual da arte e na apresentação de tramas complexas (SAITO, 2014). O que representava uma retomada de características tradicionais da arte japonesa, em um momento em que o Japão se tornava economicamente mais independente e as produções do campo focadas cada vez mais no público nacional. Desta forma, os animadores japoneses desenvolveram recursos para mascarar a limitação das animações, desviando a atenção do

⁷⁶ Os dados dos gráficos aqui utilizados estão de acordo com os dados apresentados no anexo deste trabalho.

observador para detalhes da arte e para os diálogos dos personagens (DAVIS, 2016). Isso levou ao aprimoramento das narrativas criadas através da construção do mundo e da relação deste com os personagens e seus desenvolvimentos internos (AZUMA, 2009), que por sua vez, eram externalizados visualmente através da aparência da personagem, que podia mudar em resposta as transformações internas, de modo similar ao que acontecia nos teatros tradicionais japoneses (SUAN, 2013). Deste modo, pelo foco menor no movimento, essas produções apresentavam a possibilidade de configurações visuais com uma maior quantidade de detalhamento, visto que, não seria necessário o redesenho por completo e constante dessas configurações.

Esse tipo de animação, que representava a maioria das produções, foi classificado por Hiroki Azuma como narrativista, porém, nesse mesmo período também surgiram animações japonesas que foram classificadas pelo mesmo autor como expressionistas, como as animações realizadas por Yasuo Otsuka, Hayao Miyazaki e Isao Takahata, que presavam pela representação verossimilhante do movimento como elemento fundamental (AZUMA, 2009), e consequentemente por apresentar este tipo de preocupação principal, as personagens das obras destes três animadores exibem configurações visuais com menos detalhes e quantidade de traços.

Figura 30 – “*Uchuu Senkan Yamato*”, exemplo de animação narrativista.



Fonte – Captura de tela do episódio um de “*Uchuu Senkan Yamato*” (1974).

Figura 31 – “*Mirai Shonen Conan*”, exemplo de animação expressionista.



Fonte – Captura de tela do episódio um de “*Mirai Shonen Conan*” (1978).

Tais animadores começaram suas carreiras na *Toei*, sendo que Yasuo Otsuka, o mentor dos outros dois, foi um dos primeiros animadores do estúdio, estando presente desde o processo de aprendizado das técnicas de animação a partir do ensinamento de animadores norte-americanos. Otsuka, ao ler o livro sobre animação escrito por Preston Blair ⁷⁷, percebeu que os princípios da animação surgiram da análise de movimentos e gestos reais, entretanto esses gestos eram de origem europeia e norte-americana, o que não correspondia aos mesmos realizados pelos japoneses no dia a dia, o que levou Otsuka e outros animadores da *Toei* a adaptar essas técnicas ocidentais a partir de suas próprias experiências de vida, e da observação do estilo de movimento físico demonstrado pelos japoneses (CONDY, 2013, p. 99). Desse modo, mesmo utilizando como referência os princípios da animação ocidental, esses animadores japoneses produziram resultados diferentes ao incorporar nas produções elementos que são produto do ambiente sociocultural japonês, muitas vezes presentes na maneira como a personagem se movimenta e interage com os outros.

É importante contextualizar que na década de 1960, apesar do crescimento da *Toei*, ocorreram conflitos trabalhistas no qual a relação entre Otsuka, Miyazaki e Takahata se tornou mais próxima devido a participação dos três no sindicato dos animadores (LAMARRE, 2009, p. 56). Os funcionários desse estúdio lideravam a greve trabalhista em busca de uma relação mais justa entre as estações de televisão, as editoras de mangás, os patrocinadores comerciais e os estúdios de animação, que ficavam com a menor receita no

⁷⁷ Preston Blair foi um importante animador norte-americano que trabalhou nos curtas animados do Mickey Mouse dos anos de 1930 como também nos filmes “Pinóquio” (1940), “Fantasia” (1940) e “Bambi” (1942).

acordo comercial entre essas partes (HU, 2010). Ao ver que a equipe de animação começava a trabalhar de maneira não inventiva, apenas transportando as cenas dos mangás para a animação da forma mais parecida possível, Otsuka, Miyazaki e Takahata se sentiram decepcionados e desanimados com o rumo que a animação comercial estava tomando no Japão, assim, em 1971 eles saem da *Toei* para trabalhar em uma adaptação animada do livro infantil “Píppi Meialonga” pelo estúdio *A-Pro* (Ibid.).

Além desse descontentamento com o processo de produção da *Toei*, Miyazaki e Takahata também foram atraídos pela possibilidade de trabalhar com a adaptação de uma obra literária de origem ocidental, visto que o interesse pela literatura europeia era um elemento que compunha parte do *habitus* de ambos. Dado que, Isao Takahata era formado em literatura francesa pela Universidade de Tóquio, a mais disputada e respeitada universidade do Japão, enquanto que Hayao Miyazaki era formado em ciências políticas e econômicas pela universidade Gakushin, uma instituição de elite frequentada por integrantes de famílias abastadas e até pela família imperial, e durante o seu tempo de faculdade ele foi membro de grupos de estudo de literatura infantil, o que por sinal o inspirou a querer ser um animador (SATO, 2007). Todavia, o projeto foi desprezado pela autora de “Píppi Meialonga”, a sueca Astrid Lindgren, que recusou a adaptação de sua obra por uma equipe de produção japonesa, por relacionar a nacionalidade dos animadores às atrocidades do período de guerra cometidas pelo país (HU, 2010, p. 133).

Isso desencadeou a vontade nos animadores de provar que eles eram capazes de produzir boas adaptações do mesmo modo que os ocidentais, e conquistar o reconhecimento dos estrangeiros no campo da animação. Assim, em 1973, Otsuka, Miyazaki e Takahata foram para o estúdio *Nippon Animation* criar uma série de animação televisiva chamada “*World Masterpiece Theatre*”, que consistia de adaptações anuais de obras literárias ocidentais (LAMARRE, 2009). A primeira animação dessa série foi “*Heidi: Girl of the Alps*” de 1974, baseado no livro infantil de 1880 da suíça Johanna Spyri, sendo também a primeira produção de animação japonesa que enviou animadores ao exterior para a realização de pesquisa de campo (SATO, 2007, p. 70). Vale ressaltar que o espaço de possibilidades nesse período permitia esse tipo de investimento dado o sucesso que o mangá de Rosa de Versalhes teve ao contar uma história ambientada na Europa, bem como a busca por aumentar o capital simbólico por parte de alguns estúdios japoneses através do reconhecimento internacional.

Essas animações produzidas pelo *Nippon Animation* mesclavam as histórias e ambientações ocidentais com a caracterização interior das personagens, principalmente no tocante ao desenvolvimento emocional e psicológico, que era uma característica típica das

obras japonesas desde a popularização do *shoujo* mangá, junto à presença de momentos contemplativos, um aspecto comum na cultura japonesa. No Japão, diferente das sociedades ocidentais que desenvolveram uma lógica de valorizar a ação, foi sedimentada uma valorização do “entre-espaço”, que é representado pelo espaço em branco não desenhado no papel, do tempo de não ação em uma dança ou atuação teatral, do silêncio do tempo musical, entre outras formas de representação de intervalos (OKANO, 2014b). Esse conceito de intervalo é representado no Japão pela noção de *ma*, que mais do que uma tradução de “espaço” constitui um modo de agir e pensar estético, religioso e social, que encontra beleza no vazio e na ausência de forma (HOBO, 2015).

Na animação japonesa essa noção de *ma* pode ser representada por intermédio de momentos sem ação, em que os personagens descansam, olham o horizonte, respiram, e nas cenas focadas em paisagens, que mostram o mundo que as personagens pertencem. “*Heidi: Girl of the Alps*” já em sua estreia se tornou o primeiro grande sucesso de Miyazaki e Takahata, alcançando uma boa popularidade no Japão, o que possibilitou a produção de outras séries baseadas na literatura infantil internacional, e quando exibidos no exterior, conseguiu repetir o sucesso do mercado interno, alcançando bons índices de audiências até mesmo em países islâmicos (SATO, 2007, p. 70-71).

Durante a década de 1970 com o crescimento do campo da animação japonesa, muitos talentos criativos foram absorvidos pelos mercados de mangá e animação, o que provocou um lamento por parte de alguns nomes famosos da indústria cinematográfica nacional, como é o caso de Akira Kurosawa, que chegou a comentar, que esses jovens potenciais poderiam estar produzindo no campo cinematográfico da ação ao vivo (HU, 2010). Apesar dos salários baixos, os jovens eram atraídos pelo campo da animação, devido às possibilidades representacionais. Visto que, na animação, os autores poderiam contar histórias ambientadas em qualquer lugar, além de poder criar mundos diversos.

Com o sucesso das séries anuais do “*World Masterpiece Theatre*”, a *Toei* começou a produzir animações ambientadas em cenários europeus, como é o caso da animação “*Candy Candy*” (1976) que durou 115 episódios entre 1976 e 1979. A popularidade desse tipo de produção fez com que a *Toei* focasse cada vez menos em obras do subgênero de garotas mágicas, até que em 1981 esse estúdio parou de produzir obras desse segmento, só retomando em 1988. Uma das últimas animações de garotas mágicas da *Toei* nesse período foi “*Hana no Ko Lunlun*” em 1979, que se enquadra na convenção da menina comum que adquire ou descobre que possui poderes. Entretanto, nessa série a protagonista é uma garota francesa, pois a história se passava na França, sendo uma tentativa de mesclar o segmento de garotas

mágicas com o de obras ambientadas na Europa. Apesar dessa mudança na localidade, está animação apresenta esquemas que constituem o espaço das obras de garotas mágicas, como o poder de transformação, permitindo uma variedade grande de possibilidades na composição visual da personagem durante os episódios, assim como a utilização do esquema de cores vermelho/azul para a representação dos papéis do herói e vilão, seguindo a tradição do teatro Kabuki, como podemos observar na figura 32, no qual a aparência móvel padrão da personagem principal Lunlun Flower é configurada com um vestido vermelho, enquanto que a aparência móvel dos vilões Yabouki e Togeneshia é configurada a partir do tom azul em sua maior parte. Além disso, ainda é possível perceber a influência da *Art Nouveau* no desenho do cabelo das duas personagens femininas, como também a influência da mitologia japonesa, uma vez que o personagem Yabouki é representado como um *Tanuki*, uma criatura mística do folclore japonês, que apresenta um comportamento malandro e que usa seus poderes para se disfarçar.

Figura 32 – Lunlun Flower, Yabouki e Togeneshia da animação “*Hana no Ko Lunlun*”.



Fonte – Capturas de tela do episódio dez de “*Hana no Ko Lunlun*” (1978).

4.3 O fenômeno *Kawaii*

Com a saída da *Toei* do segmento de garotas mágicas, outros estúdios começaram a produzir obras desse subgênero, como o *Ashi Pro* e o *Pierrot*, que eram conhecidos por produzir obras originais, evitando adaptações de mangás, e as animações de garotas mágicas desses estúdios trouxeram mudanças em relação às obras feitas até em tão, em parte pela própria mudança no contexto do consumo da década de 1980 (SAITO, 2014). Desde o final dos anos de 1970 o estilo denominado *kawaii* tornou-se dominante na cultura popular japonesa, saturando rapidamente os produtos midiáticos e os bens de consumo (KINSELLA,

1995). O *kawaii*, mais do que um padrão estético, era um estado de ser centrado nas noções de meigo, fofo, ingênuo, que valorizava as coisas incompletas e não perfeitas, sendo representado visualmente através de formas arredondadas, cores suaves e elementos tidos como infantis ou que remetessem ao período da infância (HOBO, 2015).

Durante a década de 1980 a adoção dessa estética *kawaii* pelos jovens era uma forma de contestação dos valores dominantes da sociedade adulta japonesa, pois os jovens enxergavam a idade adulta como o período sombrio da vida, no qual a pessoa teria uma vida destinada ao trabalho incessante, solitária, cheia de restrições, tendo que se conformar às expectativas da sociedade, ainda mais repressiva no caso da mulher, que ao crescer sofre uma grande pressão para que se enquadre nos papéis sociais predeterminados, como o de mãe e de dona de casa (KINSELLA, 1995). Assim, a valorização dos signos relacionados à infância surge do fato de que existem poucas restrições para as crianças na sociedade japonesa. Como abordado por Ruth Benedict, no Japão:

O arco de vida é projetado de forma diferente ao dos Estados Unidos. É uma grande curva em U pouco acentuada, com a máxima liberdade e indulgência concedidas aos bebês e aos velhos. As restrições são lentamente aumentadas após a primeira infância, até que a satisfação da própria vontade atinge uma baixa logo antes e depois do casamento. (BENEDICT, 2014, p. 214).

Mari Kotani reforça a ideia do enaltecimento da juventude pelos japoneses nas décadas posteriores aos anos de 1970 ao dizer que:

O período da vida considerado o mais valioso no Japão vai do ensino fundamental ao ensino médio. Este é o período da adolescência, da juventude, que é o mais puro [...] todo mundo tem esperanças e sonhos que ainda não foram comprometidos ao aderir à cultura institucional da sociedade de assalariados (KOTANI, 2014, p. 36) (tradução própria)⁷⁸.

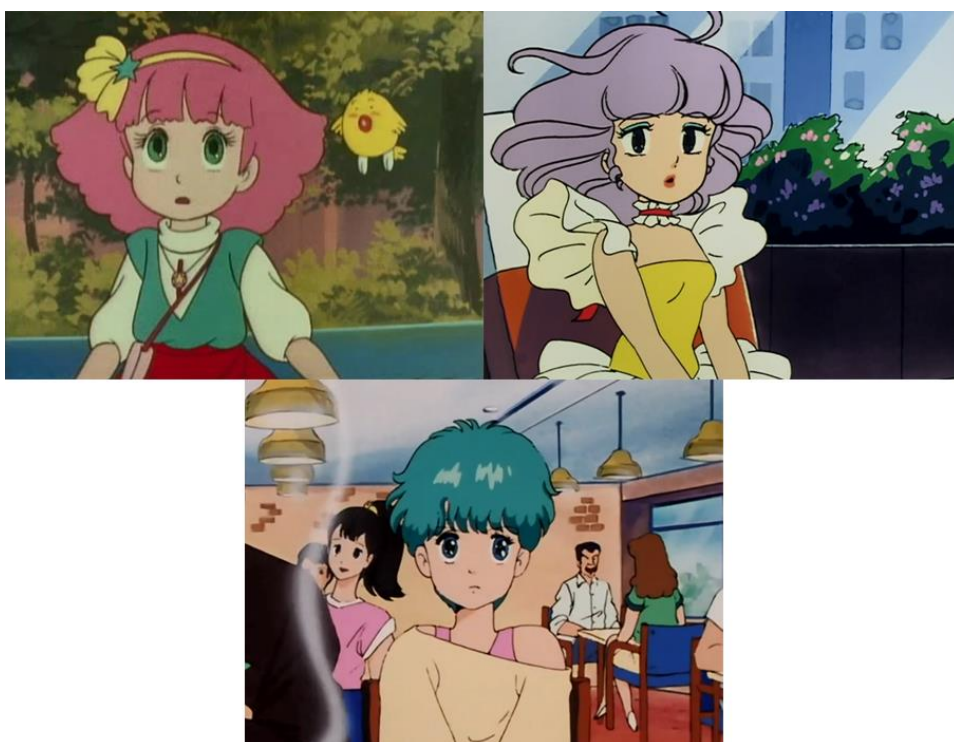
O que representa um contraponto a valorização da vida adulta como sinal de independência presente na cultura ocidental. Desta forma, jovens ídolos pops, ambiente escolar, uniformes escolares, são imagens bastante constantes na produção midiática do país, pois remetem a época tida como a mais feliz na vida dos japoneses.

As garotas mágicas foram o primeiro subgênero da animação japonesa a incorporar de modo mais intenso a estética *kawaii*, que era dominante no início da década de 1980, devido a relação próxima que esse tipo de produção mantinha com o público feminino jovem. Assim, foi retomada a utilização de formas arredondadas na configuração visual das personagens,

⁷⁸ No original: “The period of life regarded as most valuable in Japan is from middle school to high school. This is the period of adolescence, of youth, that is the most pure [...] Everyone has hopes and dreams, which they have not yet compromised by joining the institutional culture of the salaryman society” (KOTANI, 2014, p. 36).

mas com a aplicação de cores menos saturadas o que produz uma maior neutralidade cromática, gerando deste modo, uma sensação mais sutil como podemos perceber a partir da aparência das personagens Momo, Yuu e Mai, protagonistas das animações “*Magical Princess Minky Momo*” (1982), “*Magical Angel Creamy Mami*” (1983) e “*Star Magician Magical Emi*” (1985), respectivamente.

Figura 33 – Momo, Yuu e Mai, protagonistas das animações “*Magical Princess Minky Momo*”, “*Magical Angel Creamy Mami*” e “*Star Magician Magical Emi*”.



Fonte – Captura de tela do episódio quatro de “*Magical Princess Minky Momo*” (1982), do episódio dois de “*Magical Angel Creamy Mami*” (1983) e do episódio seis de “*Star Magician Magical Emi*” (1985).

Além disso, nestas animações, as protagonistas apresentam o poder de transformação como nas animações anteriores, porém, no caso das obras “*Magical Angel Creamy Mami*” e “*Star Magician Magical Emi*”, as personagens usam tal poder, não para se transformar em uma grande variedade de papéis, mas em ídolos pop. Convém destacar que no início dos anos de 1980 a indústria de ídolos pop floresceu, com as jovens estrelas com idades entre quatorze e dezesseis anos dominando os programas de televisão, as capas de revistas e as paradas musicais japonesas, sempre com uma estética *kawaii* (KINSELLA, 1995). A influência desse segmento na cultura de consumo reverberou no campo da animação japonesa de tal forma que até as animações de guerra espacial e robôs gigantes produzidas tendo o público masculino

como alvo, como é o caso das animações “*The Super Dimension Fortress Macross*” (1982) e “*Top wo Nerae! Gunbuster*” (1988) apresentam referências à cultura dos ídolos pop.

Por fim, estas animações de garotas mágicas citadas anteriormente são ambientadas no Japão da época, apresentando paisagens comuns do dia a dia do jovem japonês, com a frequente presença de cenas localizadas em ambientes escolares. Consequentemente, essas animações apresentam poucas negociações com elementos estrangeiros, pois tais eram focadas no mercado de consumo local que acumulou características próprias no decorrer dos anos anteriores. Uma vez que, o Japão durante a década de 1980 se tornou a segunda maior economia do mundo, tendo uma enorme classe média relativamente homogênea em comparação com os outros países (GOTO-JONES, 2019), o que proporcionou o desenvolvimento de um mercado de consumo que pudesse focar nas demandas nacionais. Entretanto, “*Kiki's Delivery Service*” (1989) uma animação de garota mágica do final da década de 1980, apresenta um diálogo mais próximo com elementos estrangeiros. Esse filme animado foi produzido pelo *Ghibli*, um estúdio fundado em 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, autores que eram reconhecidos pela qualidade do movimento representado em suas animações e por incorporar elementos ocidentais em suas obras, em virtude dos anos que trabalharam nas animações da série “*World Masterpiece Theatre*”.

Como abordado por Bourdieu, as estratégias e os interesses dos agentes dependem das posições que eles ocupam na estrutura do campo, na estrutura da distribuição do capital específico, além do reconhecimento que lhe são concebidos por seus pares-concorrentes e pelo grande público, sendo as escolhas e soluções realizáveis, sujeitas ao espaço das possibilidades herdadas da história de lutas que ocorreram anteriormente no campo (BOURDIEU, 1996). Assim, no momento do lançamento de “*Kiki's Delivery Service*”, o estúdio *Ghibli* apesar de recente, já ocupava uma posição privilegiada no campo da animação japonesa por causa dos nomes envolvidos em suas produções, e apresentava um capital simbólico de consagração, com diversos prêmios nacionais, internacionais e sucessos tanto de público quanto financeiro. Como era o caso de “*Nausicaä of the Valley of the Wind*” (1984), animação produzida antes da fundação do estúdio *Ghibli*, mas que contava com a equipe de produção dos futuros filmes deste estúdio, que conquistou o prêmio do Festival de Animação Japonesa, como também, os prêmios do Festival de Ficção Científica de Paris, de Zagreb, e foi agraciado com uma comenda especial do *World Wildlife Fund*, além de ter sido um sucesso de bilheteria no cinema japonês (SATO, 2007).

Figura 34 – Kiki, a protagonista da animação “Kiki's Delivery Service”.



Fonte – Captura de tela do filme “Kiki's Delivery Service” (1989).

Deste modo, a animação “*Kiki's Delivery Service*”, que é uma adaptação do livro infantil homônimo, escrito por Eiko Kadono e ilustrado por Akiko Hayashi, lançado no ano de 1985, conta a história de Kiki, uma bruxinha de 13 anos que possui poderes mágicos, que seguindo uma tradição das bruxas, se muda para outra cidade, um lugar no qual a magia não faz parte do dia a dia da população local. Esta animação se enquadra na convenção de menina com poderes que se muda para um lugar sem a presença de magia na vida cotidiana, porém aqui ocorre uma inversão do que é visto com frequência nas animações anteriores, pois Kiki é uma garota japonesa que vai morar em um lugar que é configurado a partir de elementos ocidentais. Essa configuração de um cenário com base em elementos ocidentais é uma escolha do autor, visto que no livro original não se trata de uma cidade com características europeias. Uma escolha que está relacionada tanto ao *habitus* do autor como também para intensificar a sensação de falta de pertencimento da personagem ao novo ambiente logo após a mudança. Todavia, Miyazaki e a equipe da animação constroem esse cenário a partir de esquemas imaginários que os japoneses possuem acerca da Europa, como diz o autor em comentários

sobre a construção das paisagens da cidade fictícia de Corico: “é assim que os japoneses imaginam uma velha cidade europeia. Há elementos de Nápoles, Lisboa, Estocolmo, Paris e São Francisco, todos misturados, então um lado está virado para o Mediterrâneo enquanto o outro está virado para o Mar Báltico” (MIYAZAKI, 2018, p. 67) (tradução própria) ⁷⁹.

Além disso, Kiki, como abordado por Miyazaki (2018), foi caracterizada para representar uma típica garota japonesa da época, que lidava com as ansiedades causadas pelas questões sobre o futuro profissional e a própria independência. Assim, a personagem tem na sua configuração visual elementos como o cabelo escuro e curto, um tipo de corte comum entre as jovens japonesas, um vestido de tom escuro, e um laço vermelho na cabeça. O vestido nesse tom remete à imagem da bruxa tradicional europeia, porém essa peça é desenhada de uma forma que aparenta ser de um tamanho maior do que o “ideal” para o corpo da personagem. A utilização de peças de roupa com uma numeração maior, dando um aspecto de serem folgadas, era uma característica da moda *kawaii* (KINSELLA, 1995). Do mesmo modo que o grande laço vermelho no topo da cabeça da personagem, que apresenta forma arredondada, gera um aspecto infantil e fofo em sua aparência. Em vista disso, a combinação desses elementos na configuração visual da Kiki produz uma imagem em acordo com a estética *kawaii* dominante no Japão da época. Enfim, “*Kiki's Delivery Service*” foi a maior bilheteria do cinema japonês no ano de 1989 (SATO, 2007), e ganhou o prêmio de animê do ano da famosa revista japonesa *Animage*, uma publicação focada em animação, demonstrando que esse desenho animado também foi bastante popular entre os fãs japoneses de animação, constituídos em sua maioria por homens adultos.

Deste modo, foi consolidada, no espaço das obras de garotas mágicas, uma forma de configuração visual de personagens a partir de uma estética *kawaii*, que foi interiorizado tanto pelos animadores quanto pelos fãs da animação no Japão, devido à ampla exposição dessa estética na sociedade japonesa. Assim, mesmo que um artista incorporasse elementos estrangeiros em suas obras, esses seriam conformados e orientados por esquemas estilísticos prévios, contido em seu *habitus*. O que resultaria em uma configuração híbrida, mas com uma predominância de elementos comuns aos japoneses.

⁷⁹ No original: “This is how the Japanese imagine an old European city. There are elements of Naples, Lisbon, Stockholm, Paris, and San Francisco, all mixed in, so one side faces the Mediterranean while the other faces the Baltic Sea” (MIYAZAKI, 2006, p. 67).

4.4 O surgimento da cultura *otaku*

Na década de 1980 também ocorreu um maior desenvolvimento do sistema de *media mix*, que expandiu a prática transmídia no campo da animação, visto que se tornou comum as produções serem pensadas não apenas na dimensão da série de televisão, mais também para contemplar filmes, novelizações e episódios especiais lançados diretamente para o mercado de *Home vídeo* (STEINBERG, 2012).

Gombrich, ao abordar a história da arte, comenta que tal história não é o produto do progresso na proficiência técnica, mas uma história de ideias, concepções e demandas em constante mudança (GOMBRICH, 2012). Entretanto, a evolução tecnológica pode alterar a percepção dos indivíduos, possibilitando o surgimento de novos contextos, conhecimentos, demandas e ideias. Isso pode ser observado no campo da animação japonesa a partir da popularização dos videocassetes.

O mercado desse produto expandiu durante a segunda metade dos anos de 1970, tornando-se um dos setores de consumo mais promissores no início da década de 1980 no país, sendo o Japão neste momento, o detentor do maior mercado de videocassetes do mundo e de quase todas as fábricas que produziam esses aparelhos (LAMARRE, 2018). A popularização desse tipo de dispositivo modificou a percepção que os fãs japoneses de animação tinham sobre as obras, uma vez que:

Com o advento dos videocassetes e das novas tecnologias de gravação, os fãs puderam fazer cópias de suas séries favoritas, coletá-las e assisti-las repetidamente. Conforme os fãs repetiam os episódios, eles começaram a notar diferenças no desenho dos personagens [...] Como os fãs agora podiam fazer uma pausa nas imagens ou assistir em velocidades reduzidas, eles começaram não apenas a fazer distinções entre diferentes estilos de desenho, mas também a assistir ao trabalho dos animadores principais (*genga-man*) e animadores intermediários (*doga-man*) (OKADA, 1996, p. 16-17, apud LAMARRE, 2009, p. 144) (tradução própria)⁸⁰.

Desta forma, a noção de que a animação era produzida por diferentes artistas, e que esses apresentavam características próprias tornou-se mais evidente, pois a partir dessa nova tecnologia era possível alterar o ritmo original de exibição, podendo identificar de maneira mais fácil, determinados esquemas estilísticos relacionados a certos animadores no interior de

⁸⁰ No original: “With the advent of videocassettes and new recording technologies, fans were able to make copies of their favorite series, to collect them and watch them repeatedly. As fans replayed episodes, they began to notice differences in the drawing of characters [...] Because fans could now pause on images or watch at reduced speeds, they began not only to make distinctions between different styles of drawing but also to attend to the work of key animators (*genga-man*) and in-between animators (*doga-man*)” (OKADA, 1996, p. 16-17, apud LAMARRE, 2009, p. 144).

uma obra (LAMARRE, 2009). O videocassete, ao possibilitar um consumo mais individualizado, privado, na temporalidade do consumidor, também fez surgir uma prática de gravar, colecionar, emprestar e trocar vídeos, desenvolvendo um circuito de circulação desses conteúdos, gerando formas de interação com as produções de modo não previstas pelos produtores e distribuidores originalmente (LAMARRE, 2018).

A rápida consolidação desse mercado, e as práticas personalizadas de consumo exercidas por esses fãs, fez com que estúdios percebessem que era viável a produção de tipos de animação destinados a um público de nicho com gostos específicos, a partir de um lançamento direto para o mercado de *Home vídeo*. Isso possibilitou também uma expansão transmídia de universos criados no campo da animação japonesa, podendo gerar franquias comercialmente exploráveis em continuações e universos alternativos focados nos interesses dos fãs. Como é o caso das animações de garotas mágicas “*Magical Princess Minky Momo*” e “*Magical Angel Creamy Mami*” que eram produções destinadas a um público infantil feminino na televisão japonesa, mas que acabaram conquistando um grupo de fãs dedicados, composto por homens adultos (SATO, 2014; NUNOKAWA, 2014). “*Magical Princess Minky Momo*”, por exemplo, foi uma animação que apesar de boa audiência na televisão, foi cancelada, pois um dos patrocinadores do desenho animado, a fabricante de brinquedos *Bandai*, não ficou satisfeita com o retorno na venda de brinquedos relacionado à série, diminuindo parte do orçamento acordado para a produção ⁸¹. Todavia, esta série ganhou uma continuação, e um *crossover* com outra animação de garotas mágicas, bastante popular no período, a “*Magical Angel Creamy Mami*”, para o mercado de *Home video*, sendo lançadas no formato de *OVA* ⁸² e tendo os fãs masculinos como público alvo. Yuji Nunokawa, que foi produtor nesta última animação citada, comenta que:

Os fãs masculinos de garotas mágicas aumentaram depois de *Creamy Mami*. Na época, a palavra *otaku* não era conhecida por descrever esse tipo de fã de animê ou mangá, mas acho que este animê pode definitivamente ser considerada um dos fatores para a disseminação desse fenômeno. (NUNOKAWA, 2014, p. 61) (tradução própria) ⁸³.

No Japão, a cultura de fãs das animações locais surgiu em 1977 após a exibição do filme de “*Uchū Senkan Yamato*” de Leiji Matsumoto no cinema, o que é considerada um dos

⁸¹ Mais informações sobre o cancelamento da série “*Magical Princess Minky Momo*” podem ser encontradas no vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=sJhnmkM9VKg>.

⁸² Original Video Animation.

⁸³ No original: “Male fans of magical girls increased after Creamy Mami. At the time the word *otaku* wasn’t well known to describe this type of anime or manga fan, but I think that Creamy Mami can definitely be considered one of the factors for the spread of this phenomenon” (NUNOKAWA, 2014, p. 61).

primeiros marcos do surgimento da cultura *otaku* (BARRAL, 2001), uma cultura de consumo centrado principalmente nos produtos derivados do campo da animação japonesa. Entretanto, o videocassete desempenhou um papel crucial para a consolidação dessa cultura, pois foi a partir dele que surgiram práticas corriqueiras dessa comunidade, como a categorização e separação de características específicas presentes em determinadas animações (LAMARRE, 2009; 2018). Inseridos nesse contexto inicial, um grupo de fãs entusiasmados com as obras de animação japonesa daquela época, criou em 1984, sua própria empresa, a *Gainax*, focada em produções destinada ao público *otaku* (CONDY, 2013). Contudo, antes da fundação do estúdio *Gainax*, seus membros fundadores lançaram uma animação no ano de 1981, o curta “*Daicon III*” (1981), que foi o vídeo da abertura da convenção de ficção científica de Osaka daquele ano, e que mesclava elementos das animações de ficção científica com elementos das animações de garotas mágicas.

Hideaki Anno, um dos fundadores da *Gainax*, e que no futuro ficaria conhecido por ser o criador da popular franquia “*Neon Genesis Evangelion*” (1995), dirigiu esse curta sem nunca ter trabalhado com animações que utilizavam folhas de celuloide, o material padrão para a produção das obras dos estúdios de animação daquela época (LAMARRE, 2009). Os envolvidos em “*Daicon III*” eram todos amadores, que adquiriram conhecimento sobre animação através do consumo ativo das obras gravadas, que eram assistidas *frame a frame*, e assim, analisado o modo como às animações eram configuradas, e através de práticas em *flipbook* de papel. Por causa dessa trajetória dos envolvidos na origem da *Gainax*, que não trilharam a trajetória ortodoxa dos atores do campo naquele momento, que consistia de iniciar a carreira em um estúdio em uma posição de base e aos poucos, conforme ganha experiência, subir na hierarquia do mesmo, as obras deste estúdio eram produzidas com ênfase no design dos personagens e levando a animação limitada ao extremo. Isso fez com que estudiosos como Thomas Lamarre considere o estúdio *Gainax*, em sua origem, a antítese do estúdio Ghibli, que produz animações pensando em um público mais amplo e com ênfase na qualidade da movimentação representada na animação.

O videocassete e as tecnologias de gravação de vídeo provaram ser uma bênção para o fã fervoroso de animação japonesa, uma vez que tais obras não precisavam ter uma ampla demanda de público como as animações transmitidas na Televisão, para serem produzidas, pois através da venda direta de fitas era possível atingir nichos (CONDY, 2013, p. 133). Isso causou um *boom* de produções com abordagens específicas que estavam de acordo com os gostos desses fãs. Assim, o surgimento desse fã mais velho e com disposição para destinar

uma quantidade razoável do seu capital econômico ao consumo de produtos específicos alterou a dinâmica do campo da animação japonesa.

Para termos a real dimensão desta contribuição, é importante observar, conforme Hiroki Azuma (2009) que o *otaku* é uma subcultura que emergiu no Japão no final da década de 1970 e deu origem a uma enorme indústria de entretenimento produzindo *mangás*, animes e videogames. Desta forma:

Otakus são os japoneses geralmente do sexo masculino na faixa etária entre 18 e 40 anos, que consomem, produzem e colecionam fanaticamente histórias em quadrinhos (*mangá*), animação (*animê*) e outros produtos relacionados a essas formas de cultura visual popular, e que participam da produção e venda de mercadorias derivadas feitas por fãs. (ABEL; KONO, In: AZUMA, 2009, p. xv) (tradução própria)⁸⁴.

Para Étienne Barral (2001), eles são o produto de uma sociedade midiaticizada e de excessos, beneficiados pelo período de intenso crescimento econômico do Japão que intensificou não somente o consumismo, mas também a competição escolar.

Na verdade, com a reconstrução do Japão ao final da Segunda Guerra Mundial, o ideal de sociedade pautou-se na premissa de que estudar arduamente é condição indispensável para se obter bons resultados e assim entrar em uma renomada faculdade, para em seguida conseguir emprego em uma grande companhia que ofereceria ao empregado um contrato vitalício, permitindo ao indivíduo ter acesso a uma grande quantidade de bens de consumo (HENSHALL, 2017). Somada à tradição educacional japonesa e ao pensamento de transformar a nação em uma das maiores economias do mundo, a educação do país ficou cada vez mais rígida e controlada, tendo os produtos da indústria cultural e os bens materiais como forma de docilizar esses indivíduos e os fazerem aceitar o sistema imposto.

Nas primeiras décadas após o conflito, os produtos da indústria cultural serviram como uma forma de fazer os japoneses esquecerem os problemas da vida, ao mesmo tempo em que estimulavam a incorporação no cotidiano dos valores capitalistas e liberais transmitidos nessas produções, majoritariamente norte-americanas (AZUMA, 2009). A partir das crianças nascidas na década de 1960, que cresceram em uma sociedade estabilizada e com recordes de crescimento econômico, o consumo se tornou a palavra de ordem dessa geração (IGARASHI, 2011). O mundo do consumo tornou-se o espaço ideal e idealizado para as pessoas afirmarem

⁸⁴ No original: “Otaku are those Japanese, usually males and generally between the ages of 18 and 40, who fanatically consume, produce, and collect comic books (*manga*), animated films (*anime*), and other products related to these forms of popular visual culture and who participate in the production and sales of derivative fan merchandise” (ABEL; KONO, In: AZUMA, 2009, p. xv).

sua identidade, e atuar como um estoque de símbolos e signos disponíveis que baliza os gostos individuais (ORTIZ, 2000, p.117). Uma vez que:

Comprar objetos, pendurá-los ou distribuí-los pela casa, assinar-lhes um lugar em uma ordem, atribuir-lhes funções na comunicação com os outros, são os recursos para se pensar o próprio corpo, a instável ordem social e as interações incertas com os demais. Consumir é tornar mais inteligível um mundo onde o sólido se evapora (CANCLINI, 1999, p.83).

Neste contexto, o primeiro grupo de *otakus* nasceu em uma sociedade de consumismo intenso, introduzido por uma americanização da cultura, e da pressão crescente da sociedade por altos níveis de educação formal, considerada a única forma de conquistar a felicidade (AZUMA, 2009; BARRAL, 2001). O que fez com que essas pessoas que nasceram depois dos anos de 1960, que não experimentaram nenhuma das dificuldades do pós-guerra e desfrutaram do crescente bem-estar social, desenvolvessem um comportamento mais niilista e individualista (NOVIELLI, 2018).

Apesar de a educação japonesa ser elogiada pela capacidade de formar bons empregados e indivíduos competentes no uso de linguística e de matemática, a padronização excessiva dos planos de estudo e a preocupação dos adultos exclusivamente com os resultados em exames gerou críticas a esse sistema (HENSHALL, 2017). A cultura *otaku* emergiu nos últimos anos da década de 1970 como uma forma de crítica a esse modelo, porém sem romper com a sociedade de consumo que os circundava. Alguns jovens dessa geração nascida na década de 1960 ao saírem do seio familiar para frequentar a faculdade, encontraram no ambiente universitário, pela primeira vez há muito tempo, um cenário sem competição por notas em exames, pois os anos de ensino superior no Japão são relativamente menos competitivos que os das etapas anteriores (BARRAL, 2001). Durante essa fase, os jovens que abandonaram cedo as brincadeiras e *hobbys* da infância para se dedicar integralmente a competição escolar foram tocados por uma nostalgia e decidiram redescobrir os produtos culturais com as quais deixaram de interagir durante os anos de estudo básico, enquanto não se formavam e se inseriam na vida adulta.

Ao entrar em contato com essas produções da indústria cultural, esse grupo de *otakus* postergou a conclusão do ensino superior, vivendo dessa maneira uma adolescência prolongada, hesitante entre a infância e a vida adulta (AZUMA, 2009). Em conjunto, a vida nos centros urbanos japoneses que proporciona dias inteiros em que o indivíduo não dialoga com alguém, fez com que a relação com os personagens presentes na animação japonesa se intensificasse, pois esses eram em muitas situações os seus únicos contatos diários.

Nesse processo, os *otakus* foram se voltando cada vez mais aos produtos da indústria cultural, diminuindo os contatos e relações pessoais reais, chegando à compreensão de que o universo da ficção é preferível em comparação à realidade, pois as relações reais estavam impregnadas por valores entendidos por eles como disfuncionais. Como comentado por Kotani:

Otaku são os forasteiros da sociedade dos assalariados; eles não aderem a essas normas de gênero. Nas décadas de 1970 e 1980, a gama de comportamentos aceitáveis para homens e mulheres era relativamente estreita. Naquelas décadas, os *otakus* eram vistos como desistentes ou criadores de problemas [...] tanto as mulheres quanto os *otakus* eram marginalizados pela sociedade salarial durante essa época. (KOTANI, 2014, p. 34) (tradução própria)⁸⁵.

Ito reforça esse pensamento ao dizer que os *otakus* são homens que são atraídos pelos elementos brilhantes e graciosos da cultura *kawaii*, tida como feminina, em oposição à cultura monocromática masculina adulta, e que apesar dessa aproximação, os *otakus* mantêm um distanciamento físico das mulheres, tendo preferência pelo mundo bidimensional (ITO, 2014). Tal aversão à sociedade adulta tradicional se intensificou após o estouro da bolha financeira no início da década de 1990, no qual, a frequência de adiamento da entrada na vida adulta e a preferência por relacionamentos virtuais aumentaram. Os *otakus* enxergam que os anos de trabalho duro e esforço que as pessoas empregaram para se enquadrar nas convenções da sociedade em busca de uma vida estável foram inúteis, criando apenas valores e padrões sociais disfuncionais, optando assim, por um isolamento em seus *hobbies*, não porque negam a sociabilidade, mas porque sentem uma necessidade urgente de construir valores e padrões alternativos a esses da sociedade dominante (AZUMA, 2009). Assim, em busca de uma alternativa para a construção da masculinidade, os *otakus* começaram a consumir cada vez mais obras protagonizadas por personagens femininas (ITO, 2014).

Além disso, o comportamento de consumo do *otaku* tanto para Azuma quanto para Barral pode ser visto como próximo do comportamento de tocodependentes, se assemelhando a uma dependência de drogas em vez de um *hobby*. Alguns esquemas e convenções presentes no campo da animação japonesa, principalmente relacionados ao modo como as personagens são configuradas, funcionam de maneira parecida com Prozac ou drogas

⁸⁵ No original: “Otaku are those Japanese, usually males and generally between the ages of 18 and 40, who fanatically consume, produce, and collect comic books (manga), animated films (anime), and other products related to these forms of popular visual culture and who participate in the production and sales of derivative fan merchandise” (ABEL; KONO, In: AZUNA, 2009, p. xv).

psicotrópicas, proporcionando uma fuga da realidade ao inserir o indivíduo em bolhas imaginárias criadas por estímulo dessas produções (AZUMA, 2009; BARRAL, 2001).

Merton e Lazarsfeld (1990) abordam que as mídias de massa poderiam provocar uma disfunção narcotizante, na qual uma enxurrada de informações poderia servir para narcotizar o indivíduo em vez de estimulá-lo, tornando-o apático e inerte. Esses autores constroem essa ideia com base no consumo das informações jornalísticas nos diferentes meios de comunicação da época. Este contexto é diferente do vivenciado pelo *otaku*, contudo, o princípio do entorpecimento por sobrecarga de exposição é similar. Como também a alienação do indivíduo e sua fuga da realidade cotidiana por contato com a produção de uma indústria cultural. Entretanto, diferente desses dois casos, o *otaku* se expõe de maneira consciente e sem a pretensão de integrar o *status quo*, consumindo produtos como uma forma de se manter longe da sociedade e alimentando os seus próprios desejos. Mas, por mais que não integrem o *status quo*, eles ainda seguem uma lógica capitalista, pois manifestam um padrão de consumo intenso, que resulta no fortalecimento de agentes do campo da animação japonesa.

Da mesma maneira que o consumo de drogas, a necessidade por produções que saciam os anseios do *otaku* se tornaram progressivamente maiores. E esse desejo foi satisfeito pelos próprios agentes do campo. Após décadas de alto crescimento e de desenvolvimento tecnológico, a economia japonesa, em consequência do estouro da bolha financeira na década de 1990, entrou em um estado de estagnação (CANUTO, 1999). Com a crise econômica, a indústria de entretenimento japonesa, principalmente o campo da animação, em busca de estabilidade, priorizou o *otaku* em seu mercado interno, oferecendo cada vez mais produções e produtos licenciados que satisfaziam os gostos desse público fiel. Apesar da recessão econômica do Japão, os mangás e produtos relacionados às animações japonesas tiveram fortes vendas durante a década (GALBRAITH, 2014).

O foco neste público específico ocasionou a produção de obras cada vez mais padronizadas tematicamente e visualmente, obedecendo às tendências de um banco de dados de características consumíveis criado pelos próprios *otakus* (AZUMA, 2009). Uma vez que eles se tornaram caracterizados por um conhecimento excessivamente específico sobre os mundos de fantasia presentes na animação, e pelos tipos de personagens femininos que frequentemente apareciam nas obras, detalhando suas características físicas, e como os elementos visuais representavam aspectos da personalidade, implicando em preferências por determinadas configuração específica (LAMARRE, 2018).

No Japão, os *otakus* foram a vanguarda no consumo de novas tecnologias, buscando novidades do mundo tecnológico para utilizá-las na gratificação de seus desejos (BARRAL,

2001). As novas tecnologias proporcionam um cenário de cultura da convergência, abordado por Henry Jenkins (2010) como a transformação no comportamento do consumidor relacionado às evoluções tecnológicas dos meios de comunicação, sendo o local onde mídia corporativa e mídias alternativas se cruzam, e o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneira imprevisível, destacando uma participação ativa do consumidor (JENKINS, 2010).

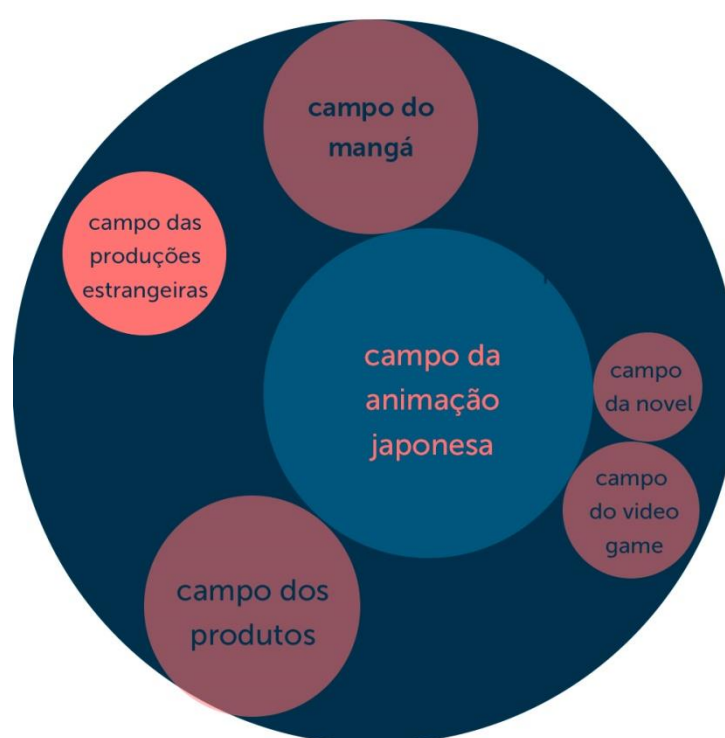
A popularização da internet no Japão propiciou o contato entre esses indivíduos até então isolados. Na internet eles se uniram e desenvolveram o motor de busca “*TINAMP*”, lançado em 1996, permitindo que usuários localizassem imagens de animê em milhares de sites registrados e classificassem e quantificassem elementos e características das figuras, criando um banco de dados pesquisável (AZUMA, 2009). Nesse processo de inteligência coletiva, os *otakus* aplicaram os métodos e conhecimentos do sistema educacional japonês, de sistematização e catalogação, que faziam parte dos seus *habitus*, no consumo dos produtos do campo da animação japonesa de forma que a suas buscas por satisfações pudessem ser mais eficientes. Tornando-os assim, dependentes de estímulos específicos proporcionados por características particulares presentes em uma animação, ou na configuração de uma personagem (LAMARRE, 2018).

Os produtores inseridos no campo da animação japonesa, cientes do engajamento desse público consumidor com essas categorias sistematizadas, começaram a criar obras tendo como base os elementos mais populares registrados nos bancos de dados, desenvolvendo em consequência disso, personagens e história com foco nessas características populares (AZUMA, 2009). Esse movimento fez surgir uma gama de produtos focados nesse público consumidor, como o caso de estatuetas das personagens em diversas situações, como também o advento de outros produtos como os *Dakimakura*, travesseiros em tamanho real das personagens e que as estampam em poses sugestivas.

É na década de 1990, inserido nesse contexto, que as “*light novels*”, um tipo de romance que apresenta os esquemas narrativos e de configurações de personagem do campo da animação japonesa, tornaram-se um veículo importante para a construção de narrativas transmídia (STEINBERG, 2012). Neste mesmo período também ocorre o surgimento das “*visual novels*”, um gênero híbrido de videogame que tem origem em uma tradição de jogos baseados em texto, mas com imagens e cenas animadas, no qual o jogador interage com o jogo a partir de uma narrativa na qual ele pode escolher caminhos ramificados que levam a finais diferentes (WHEELER, 2011). As “*visual novels*” são construídas a partir de esquemas narrativos e visuais do campo da animação, tendo o público *otaku* como alvo. Muitos dos

jogos desse gênero consistem de obras de namoro no qual o jogador, a partir das múltiplas escolhas durante a jogatina, pode terminar com umas entre várias garotas disponíveis. E essas personagens são frequentemente configuradas a partir de estereótipos consolidados no banco de dados continuamente atualizado pelo modo de consumo dos *otakus* (AZUMA, 2009). Por causa do surgimento do *otaku* e da introdução dos diferentes produtos destinados a esse público de nicho, sucedeu uma reconfiguração tanto das forças no campo da animação japonesa quanto na dinâmica com os campos circundantes.

Figura 35 – Desenho da dinâmica entre os campos na década de 1990.



Fonte – Elaborado pelo autor.

Tal reconfiguração, como ilustrado na figura 35, destaca a diminuição e o afastamento da interação com o campo das produções estrangeiras em contraste com a dinâmica entre os campos no final da década de 1960, que, além disso, apresentava contato com uma quantidade menor de campos. A partir da década de 1980 os *otakus* tiveram participação importante na inserção do campo dos videogames na interação com o campo da animação japonesa. Pois, empresas formadas por *otakus*, como a *Gainax*, produziram além de animações, jogos baseados em suas obras. E com a consolidação da interação do campo dos videogames com o campo da animação japonesa, estúdios de animação começaram a adaptar jogos com uma maior frequência, ocasionando um aumento na quantidade de animações baseadas em jogos, e jogos baseados em animações. Além disso, a dinâmica entre os estúdios de animação com as

editoras de mangás continua presente, porém com uma dinâmica de poder diferente da encontrada na década de 1960, no qual os estúdios de animação produziam em sua maioria, obras originárias dos mangás. Como visto nos tópicos anteriores, desde a década de 1970 a quantidade de obras originais criada pelos estúdios aumentou, tornando os estúdios menos dependentes das editoras.

4.5 As Garotas Guerreiras e o mercado internacional

Com o aumento do público consumidor *otaku*, como visto anteriormente, diferentes gêneros começaram a ser protagonizadas por personagens femininas como é o caso de “*Dirty Pair*” (1985), “*Bubblegum Crisis*” (1987), “*Patlabor*” (1989), “*Silent Möbius*” (1991), “*Metal Fighter Miku*”, “*Ghost in the Shell*” (1995), entre tantas outras. Algumas animações protagonizadas por personagens masculinos também começaram a apresentar um núcleo coadjuvante feminino cada vez maior, repleto de personagens fofas configuradas a partir dos esquemas convencionados de caracterização presente no banco de dados dos *otakus*, como visto em “*Tenchi Muyo!*” (1995), “*Saber Marionette J*” (1996), por exemplo. Essa presença crescente de personagens femininas em obras masculinas surgiu de uma suposta identificação com aspectos da cultura feminina por esses fãs de animação, entretanto, cada vez mais essas personagens eram configuradas visando o prazer visual deles, por intermédio de designs de personagens com trajes curtos e reveladores, e com a presença de cenas e enquadramentos a partir de uma visão objetificadora do corpo feminino.

Figura 36 – Protagonistas da animação “*Dirty Pair*”.



Fonte – Captura de tela do episódio um da animação “*Dirty Pair*” (1985).

Paralelamente a esse movimento no campo surgiu uma nova onda de obras de garotas mágicas destinadas ao público feminino, que apresentavam uma mescla de múltiplos gêneros, mesmo aqueles produzidos originalmente para o público masculino em sua maioria, além de tratar as questões de gênero de maneira mais complexa (SAITO, 2014). Uma dessas animações é a série “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*” (1992), uma animação produzida pela *Toei*, obra mais conhecida e influente do subgênero de garotas mágicas (HEMMANN, 2015). É preciso pontuar que a *Toei* voltou a produzir obras desse subgênero em 1988 após o sucesso dos outros estúdios com esse tipo de produção, principalmente o *Pierrot*. Nesse retorno, a *Toei* realizou a produção de *remakes* das duas primeiras séries de animação de garotas mágicas do estúdio.

Assim, em 1992 a *Toei* lançou “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*”, que era uma adaptação do mangá *shoujo* homônimo que teve sua publicação iniciada em 1991 na revista mensal feminina *Nakayoshi*. Esse mangá de autoria de Naoko Takeuchi surgiu a partir da mistura de coisas que ela gostava como as séries de *super sentai*⁸⁶, no qual era fã desde a infância, mais a ideia de transformação, uma característica básica da química e que fascinava a autora, sendo ela mesma formada em química, somada a imposição dos editores de que as protagonistas tinham que usar uniformes típicos de estudante, um elemento popular entre as leitoras da revista (SATO, 2007). Deste modo, a obra tem origem a partir da trajetória da autora e da dinâmica exercida entre os agentes do campo.

Com a estreia da animação na televisão, “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*” se tornou um grande sucesso entre as crianças, virando um fenômeno multimídia, com mangá, animê, jogos de videogame, filmes para cinema, roupas, cadernos e bonecas (ALLISON, 2000). De acordo com Sato, um dos fatores que contribuíram para o sucesso da série animada foram as adaptações feitas em relação ao material original, que conferiu as personagens um caráter mais humano, com dramas internos mais realistas (SATO, 2007).

Essa animação conta a história da estudante japonesa Usagi Tsukino, que é uma garota comum, preguiçosa e avoada. Um dia Usagi encontra uma gata falante de nome Luna que a concebe o poder de se transformar na guerreira da Lua, a *Sailor Moon*. Assim, a animação se enquadra na convenção de garota comum que ganha ou descobre que possui poderes. Entretanto, diferente das animações de garotas mágicas anteriores, essa animação apresentava mais de uma garota que adquire poderes, formando um grupo de heroínas que utilizam essas

⁸⁶ *Super sentai* é um subgênero de super heróis japoneses, no qual eles usam trajes coloridos e lutam em equipe contra as forças do mal. A franquia norte-americana *Power Rangers* é uma adaptação dos super sentais japoneses.

habilidades para combater as forças do mal. Esta animação é importante porque transmitiu a mensagem de que garotas poderiam lutar pelo mesmo objetivo que os garotos (CHAN, 2017).

Hemann vai abordar que o verdadeiro segredo do sucesso dessa animação, estava na força dos designs das personagens, que segundo ela são atraentes, envolventes, e que torna a personalidade e poderes das cinco *Sailors* principais facilmente identificados pelas cores de seus uniformes (HEMMANN, 2015). Além disso, a aparência das personagens foi configurada a partir de uma série de convenções presentes nas revistas *shoujo* até então (Ibid.).

Figura 37 – Usagi Tsukino, protagonista da animação “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*”.



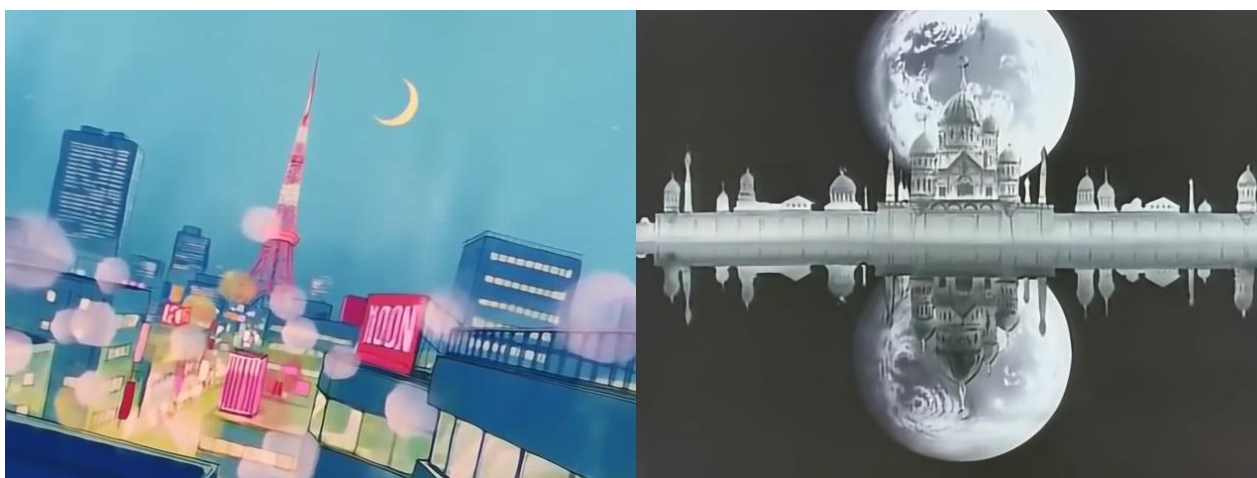
Fonte – Captura de tela do episódio um de “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*” (1992).

Desta forma, “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*” retomava alguns esquemas presentes nos mangás *shoujo* da década de 1970, sendo um deles a utilização da negociação com elementos ocidentais como uma forma de representação de empoderamento. Isso pode ser observado na configuração visual da protagonista. A Usagi, apesar de uma garota japonesa, é representada tendo cabelos loiros e olhos azuis. No decorrer da história é revelado que a personagem é a reencarnação da rainha Serenity, a governante do Reino da Lua, um lugar mágico, que é configurado a partir de uma arquitetura com elementos estrangeiros. Dando continuidade, portanto, a uma tradição no modo de configurar lugares mágicos presente nos esquemas do subgênero de garotas mágicas.

Esse diálogo entre elementos japoneses e estrangeiros na origem da personagem é evidenciado pelo modo como a personagem é caracterizada. Apesar de ela ser loira, o cabelo dela é dividido em duas partes, que remete a orelhas de um coelho, sendo que Usagi em japonês

significa coelho. Além disso, existe uma lenda japonesa de que há coelhos morando na Lua ⁸⁷, e justamente a contraparte da personagem, a rainha Serenity morava em um castelo nesse satélite. Esse mesmo diálogo pode ser observado no mundo em que as personagens habitam, configurados por cenários japoneses facilmente reconhecidos pelo público local, como a torre de Tóquio, prédios escolares, entre outras paisagens típicas do país, enquanto que os lugares mágicos como o Reino da Lua e o Reino das Trevas são configurados a partir de elementos arquitetônicos de origem ocidental.

Figura 38 – Torre de Tóquio e o Reino da Lua



Fonte – Captura de tela dos episódios um e quarenta e seis de “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*” (1992).

O sucesso da série foi tão grande que em meados da década de 1990 ela já tinha sido exportada para dezoito países (ALLISON, 2000). Com a exibição nesses outros locais, está animação se tornou um fenômeno internacional, popularizando em diversos países do mundo a estética originária do mangá *shoujo* (SATO, 2007). E quando essa animação foi exibida nos Estados Unidos, os licenciadores locais editaram a obra para “suavizar” os elementos culturais japoneses ⁸⁸, o que configura um ato de violência simbólica ao macular a produção artística do outro, mas apesar disso, a série atraiu a atenção de garotas que logo viraram fãs dessa animação, pois esse desenho animado apresentava uma dinâmica positiva na relação entre as mulheres. Que diferente das princesas da Disney até aquela época, as *Sailors* não tinham os homens como uma preocupação fundamental (HEMMANN, 2015).

Em vista disso, “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*” apresentou um contraponto ao modelo de heroína presente nas animações norte-americanas, que eram versões femininas de heróis

⁸⁷ Mais detalhes sobre essa lenda pode ser visto no site: <https://www.nippo.com.br/lendasdojapao/n188.php>

⁸⁸ A versão que foi transmitida no Brasil durante a década de 1990 mantinha essas edições.

masculinos, como é o caso da “*She-Ra*” (1985), além de que as personagens desta animação japonesa eram cheias de imperfeições, mantinham uma rotina de uma garota comum, com preocupações com as notas da escola, suas relações com as amigas, e principalmente as emoções que são frequentemente tidas como características femininas, e relacionados à fraqueza, nesta animação, não são tratadas como algo para se envergonhar ou reprimir, mas como o combustível que confere poder para elas lutarem e superar as adversidades (ALLISON, 2000). Ademais, essa animação ainda apresentava personagens homossexuais (Sailor Urano e Sailor Netuno) e trans (Sailor Star Maker, Sailor Star Fighter e Sailor Star Healer) entre as heroínas, sendo assim, uma das animações comerciais pioneiras em representatividade LGBTQIA+.

O impacto desta animação japonesa no Ocidente provocou um tensionamento no campo da animação ocidental ao demonstrar diferentes possibilidades de abordagem e configuração relacionadas a produções que apresentam protagonistas femininas. “O sucesso de *Sailor Moon* no mercado norte-americano desencadeou a primeira onda de programas de ação com heroínas fofas, como “*As Meninas Superpoderosas*” (1998) e “*Três Espiãs Demais!*” (2001), nos Estados Unidos e na Europa” (LOOS, 2000, p.1-2 apud SAITO, 2014, p. 144) (tradução própria) ⁸⁹.

Por fim, “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*” se mantém até os dias atuais como uma franquia popular e influente, ganhando produções novas constantemente. A série de animação ganhou um *remake* produzido pela Toei denominado “*Bishoujo Senshi Sailor Moon Crystal*” em 2014, e terá um filme animado produzido pelo mesmo estúdio, “*Bishoujo Senshi Sailor Moon Eternal Movie*” que está previsto para estreiar em 2021 nos cinemas japoneses, assim, uma série de produtos licenciados são constantemente lançados no mercado japonês, que vão desde estatuetas das personagens, blusas, até coleção de vestidos para casamento ⁹⁰, como pode ser visto na figura 39.

⁸⁹ No original: “The success of *Sailor Moon* in the North American market triggered the first wave of cute female-hero action programs, such as *Powerpuff Girls* (1998) and *Totally Spies* (2001), in the United States and Europe” (LOOS, 2000, p.1-2 apud SAITO, 2014, p. 144).

⁹⁰ Mais informações sobre esse assunto pode ser visualizado no site: <https://soranews24.com/2020/06/30/sailor-moon-wedding-dress-collection-lets-you-dress-like-usagi-tuxedo-mask-as-you-say-i-do%E3%80%90pics%E3%80%91/>

Figura 39 – Vestido da *Sailor Moon Wedding Dress Collection*.



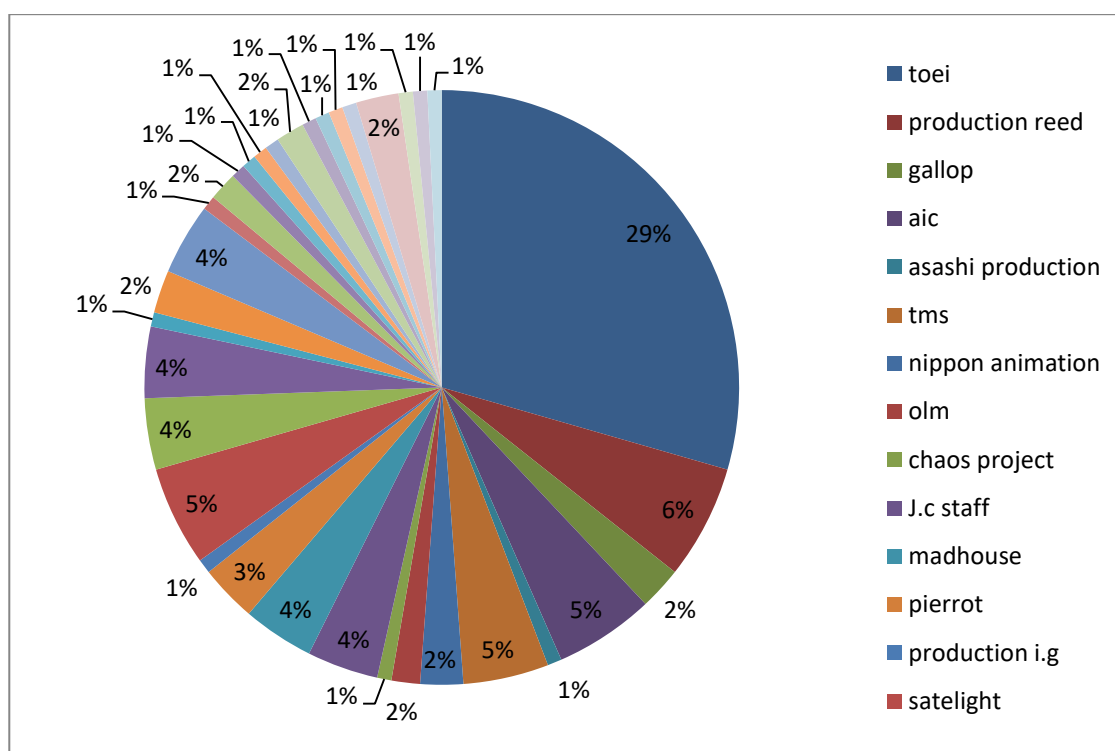
Fonte – <https://soranews24.com/wp-content/uploads/sites/3/2020/06/SW-5.png>

Seguindo a tendência iniciada por “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*”, uma série de animações de garotas mágicas destinadas ao público feminino estreou nos anos posteriores exibindo garotas comuns que adquiriam poderes e lutavam contra inimigos e situações que poderiam colocar o mundo em risco. Muitas dessas animações eram protagonizadas por um grupo de garotas e assim como a animação de 1992 misturam influências distintas, sendo muitas delas comuns até então apenas nas obras destinadas a garotos. Como é o caso de “*Magic Knight Rayearth*” (1994) que incorporava os esquemas tradicionais das obras para garotas, junto a elementos de fantasia originários dos jogos do gênero RPGs⁹¹, além da presença de robôs gigantes.

⁹¹ Role-playing game é um gênero de jogo focado na narrativa e na evolução dos personagens.

Neste período, do mesmo modo que as animações anteriores de garotas mágicas destinadas ao público infantil feminino que atraiu um público masculino adulto, essas novas animações rapidamente conquistaram um grupo de fãs fiéis. Com a existência dessa demanda, surgiram animações de garotas mágicas destinadas a esta audiência, que iam desde séries originais a *spin-offs* de obras já existentes, além de adaptações de *visual novel*, que eram lançadas exclusivamente para o mercado de *Home video* ou transmitidos nos blocos da madrugada dos canais japoneses, servindo de propaganda para produtos limitados, apresentando assim, um sistema de financiamento diferente das obras para garotas que dependiam majoritariamente da venda de brinquedos relacionados à animação (SAITO, 2014). Além disso, essas obras focadas no público adulto incorporavam cenas de violência física e psicológica, temas filosóficos e certo grau de exposição sexual às já consolidadas convenções do subgênero (BUTLER, 2019). Como é o caso das animações: “*Arjuna*” (2001), “*Magical Girl Lyrical Nanoha*” (2004) e “*Puella Magi Madoka Magica*” (2011). Desta forma, a partir da década de 1990 esse subgênero era constituído de obras tanto para um público jovem feminino quanto para um público adulto masculino.

Gráfico 2 – Participação por estúdio na produção de animações de garotas mágicas entre o ano de 1991 e 2012 ⁹².



Fonte – Elaborado pelo próprio autor.

⁹² Os dados dos gráficos aqui utilizados estão de acordo com os dados apresentados no anexo deste trabalho.

A partir de 1990, como é possível observar no gráfico 2, uma continuação do crescimento na quantidade de obras realizadas como visto no período anterior, assim como uma maior diversificação na produção devido à inserção de novos estúdios. Ao utilizar o subgênero de garotas mágicas para ilustrar esse percurso, podemos observar que entre o ano de 1990 e 2012 trinta e quatro estúdios fizeram obras desse tipo. Um aumento que ocorre justamente pelo surgimento de estúdios focados em obras voltadas para o público adulto. Todavia, mesmo com a quantidade maior de estúdios a *Toei* sustentou a posição privilegiada como a principal realizadora de animações de garotas mágicas, mantendo também o público feminino jovem como alvo. Como visto, durante os anos de 1990 a produção desse estúdio foi capitaneada pela franquia “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*”, e na década seguinte a *Toei* criou em 2004 uma nova franquia, “*Pretty Cure*”, conhecida no Ocidente como “*Glitter Force*” seguindo a convenção de garotas comuns que adquirem poderes para combater o mal, e que dura até os dias atuais, com uma nova série sendo lançada anualmente.

Com o agravamento da crise financeira asiática em 1998, a consciência dos japoneses aumentou em relação ao alcance global da animação nacional, fazendo com que o animê passasse a ser visto como um produto importante de exportação e um negócio relativamente estável (LAMARRE, 2018). Como podemos observar nos relatórios disponibilizados pela associação japonesa de animação ⁹³, o mercado externo para animação japonesa teve um crescimento no início dos anos 2000, devido à exportação de séries populares como “*Pokémon*” (1997), “*Dragon Ball Z*” (1989) entre outras. Entretanto, a partir de 2005 a receita referente a esses mercados estrangeiros começou a declinar de maneira constante nos anos seguintes. Um dos fatores para essa diminuição foi a dificuldade dos distribuidores oficiais de competir com os *fansubs* em um cenário com um maior acesso à internet rápida que aumentava a velocidade da circulação de conteúdos transnacionais, disponibilizando assim, animações legendadas poucos dias ou horas depois da exibição original nas televisões japonesas.

Como abordado por Condry, os *fansubs*, em meados dos anos 2000, foram responsáveis por uma dupla tensão, pois por um lado esses grupos de fã foram de fundamental importância para a popularização e circulação da animação japonesa nos países estrangeiros e na criação de uma cultura de fã nesses locais, mas por outro lado, os *fansubs* criaram um modelo de consumo que dificultava o interesse pelas animações distribuídas oficialmente,

⁹³ Disponíveis no site: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>.

visto que essas demoravam meses ou anos para serem lançados nos mercados estrangeiros (CONDY, 2013).

Apesar de enxergar o potencial da animação como produto de exportação, os estúdios japoneses, devido aos seus tamanhos e modelos de financiamento das produções, que se mantinham relativamente estável desde Tezuka, tinham como foco o mercado de consumo interno japonês, sendo os lucros gerados pelas exportações, uma receita adicional. Iwabuchi comenta que o sucesso internacional da animação japonesa só ocorreu pelo investimento de canais de distribuição internacionais, uma vez que a distribuição de obras japonesas no mercado estrangeiro era intermediada por empresas ocidentais como a *Disney* no caso dos filmes do *Ghibli* e a *Warner* para as produções da franquia *Pokémon* (IWABUCHI, 2002). Os estúdios japoneses em si apresentavam pouca familiaridade com os consumidores internacionais de suas obras, mantendo as produções destinadas ao mercado interno, mesmo com a existência desse possível consumidor estrangeiro.

4.6 Little Witch Academia e o hibridismo cultural em um novo contexto do Campo

Com a dificuldade de estabelecer negócios com o estrangeiro, as produções de animação japonesa centraram-se no público local. Entretanto, com o declínio da taxa de natalidade no Japão, a quantidade de produções destinadas a um público infantil e familiar diminuiu, surgindo nos últimos anos uma barreira para a renovação de público no mercado local (HIROMICHI *et al.*, 2019). Essa baixa renovação de público interno, somada a dificuldade de negociar de maneira efetiva com o mercado externo, conduziu o mercado de animação japonesa a um estado de estagnação entre os anos de 2009 e 2012 como pode ser observado nos relatórios anuais da associação japonesa de animação.

Assim, nas últimas décadas, o campo da animação japonesa, que teve sua estrutura configuracional modificada no decorrer dos anos, vinha encontrando dificuldade para uma renovação do público jovem no mercado nacional a partir da década de 1990, devido, principalmente, ao declínio da taxa de natalidade e consequentemente, da diminuição anual da quantidade de jovens no país. O Japão desde 1982 apresenta uma redução anual da quantidade de crianças no país, tendo nos registros do ano de 2019, aproximadamente 15,33 milhões de pessoas abaixo dos quinze anos, o que corresponde a apenas 12,1% da população⁹⁴. Em contrapartida, o Japão possui mais de 35 milhões de pessoas com idade acima dos sessenta e

⁹⁴ Informação disponível no site: <https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/efe/2019/05/04/populacao-infantil-do-japao-registra-nova-queda.htm>.

cinco anos, o que corresponde a 28,4% da população nacional ⁹⁵, e com o constante aumento da expectativa de vida, que atualmente é de oitenta e quatro anos, somado a baixa natalidade, a tendência é a continuação desse processo de envelhecimento populacional. Por conta disso, os agentes do campo da animação japonesa começaram a focar desde a década de 1990 em um público cada vez mais adulto, o que fez com que a partir de 2015 a quantidade de animações destinadas a esse público superasse a soma da quantidade de obras direcionadas ao público infantil e familiar (HIROMICHI *et al.*, 2019). Desta forma, o campo da animação japonesa adquiriu uma configuração singular, visto que o Japão se tornou o único país entre os grandes produtores de animação no mundo, no qual as produções voltadas para as crianças não dominam o campo da animação nacional.

Como explanado por Ian Condry (2013), existia no início dessa segunda década do século XXI, um questionamento de como o mercado de animação japonesa conseguiria renovar público e retomar o crescimento, pontuando que o futuro da animação japonesa poderia estar nos países estrangeiros, apesar das dificuldades que esse possível cenário apresentava principalmente em relação à cultura de consumo alternativo difundida pelos *fansubs*.

Todavia, desde 2013 o mercado de animação japonesa vem registrando crescimento, sendo receitas relacionadas à distribuição da produção na internet e a exibição no exterior, os segmentos que mais cresceram nesse espaço de tempo. Nos relatórios anuais feitos pela Associação Japonesa de Animação (AJA) ⁹⁶, aponta-se que a indústria de animação japonesa esteja presenciando a sua quarta expansão, porém dessa vez não atribuída a um título ou autor renomado que introduz novas tendências no campo, mas sim, ao aumento dos canais de mercado – incluindo a distribuição na internet –, à exibição e licenciamento no exterior, e ao surgimento de novos modelos de negócios em que a internet é o principal fator.

As plataformas de *streaming* como o *Crunchyroll* da *Warner Media* conseguiram suprir a demanda do mercado estrangeiro, ao disponibilizar de maneira legal, transmissões simultâneas com o Japão. Essas plataformas também desenvolveram relações proativas com a indústria de animação japonesa, colaborando com os principais estúdios e até participando dos comitês de produção, chegando até a financiar séries exclusivas para essas plataformas (HIROMICHI *et al.*, 2018). Com a expansão do mercado de *streaming*, uma quantidade maior de obras pôde chegar legalmente ao Ocidente sem um intervalo grande de tempo, e

⁹⁵ Informação disponível no site: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/internacional/noticia/2019-09/populacao-de-idosos-no-japao-e-mais-alta-ja-registrada>.

⁹⁶ Disponíveis no site: <https://aja.gr.jp/>.

possibilitaram uma ampliação da compreensão sobre a animação japonesa por parte do público estrangeiro, ao trazer uma variedade cada vez maior de gêneros que até então não tinham espaço nos canais de mídia tradicionais, como também não despertavam o interesse dos *fansubs*.

Paralelamente ao desenvolvimento e consolidação do mercado de *streaming*, o governo japonês começou a dar uma maior atenção ao animê, visto que esse tipo de produção foi especificado como o *soft power* nacional mais reconhecido internacionalmente, visando assim, não apenas os benefícios econômicos, mas a promoção global da imagem do país (CHOO, 2010, p. 88). A noção da cultura pop japonesa como *soft power* vai se tornar popular após a publicação de um artigo traduzido de Douglas McGray em maio de 2003, no periódico *Chuo Koron*, no qual o autor apresentava a expressão “*Cool Japan*” para se referir aos mangás, animês, jogos de videogame, a moda, entre outros elementos da cultura pop do Japão (BELINI, 2019, p. 23). Influenciado por essa ideia, o governo japonês vai lançar uma série de políticas que visam revitalizar a imagem do Japão, e entre elas o “*Cool Japan*”, que foi oficialmente lançado em 2011 como um projeto nacional pelo Ministério da Economia, Comércio e Indústria (METI), tendo como objetivo aumentar a influência da cultura nacional em um cenário internacional, e reforçar a sua posição importante no leste da Ásia (YEW, 2018).

Logo, a relação da animação japonesa com o “*Cool Japan*” foi percebida nas pesquisas realizadas por universidades Japonesas. De acordo com a Universidade Rikkyo mais de 80% das pessoas entrevistadas pensam em animê quando ouvem o termo “*Cool Japan*”, e 72% desses entrevistados classificaram a animação como o produto mais promissor para exportação, enquanto pesquisa realizada pela Universidade Politécnica de Tóquio sinalizava que toda a faixa de público entrevistada respondeu que a animação é o produto que melhor pode representar um “Japão legal” internacionalmente (Ibid.). Entretanto, apesar da obra animada apresentar uma avaliação positiva o sistema de produção é classificado de maneira negativa.

Ikuino e Hara abordam a existência de uma precarização do trabalho, com muitos animadores trabalhando longas horas seguidas e recebendo baixos salários, e com uma terceirização de etapas básicas do processo de produção para o exterior, o que gera um rompimento na tradição do aprendizado das técnicas de animação por animadores novatos durante o processo de produção e em contato com animadores mais experientes (IKUINO; HARA, 2015). Visando sanar essas problemáticas, em 2007 é fundada a Associação Japonesa de Criadores de Animação (JAniCA) que buscava estreitar as relações com o governo e

desempenhar um papel importante na melhoria das condições de aprendizado dos processos de animação. Assim, a JAniCA e o responsável pela Agência para Assuntos Culturais do governo japonês estreitaram laços em 2009 e em 2010 lançaram o “*Young Animator Training Project*”, no qual a agência de assuntos culturais assume destinar 215 milhões de ienes⁹⁷ anualmente para a produção de quatro curtas originais de estúdios diferentes com vinte e quatro minutos de duração cada e, que devem apresentar uma qualidade de movimento superior as séries de TV regulares (Ibid.).

Neste projeto, o valor passa a ser dividido igualmente para os quatro estúdios contemplados, que precisam durante um ano, apresentar um programa de orientação e supervisão dos animadores inexperientes por animadores veteranos, durante o processo de produção dos curtas. Esse programa foi renomeado em 2012 para *Anime Mirai* e em 2016 para *Anime Tamago*. E além desse projeto, a Agência para Assuntos Culturais do governo japonês lançou em 2019 o programa “*Animation Talent Training Research & Study Project*”, com o objetivo de fomentar o crescimento dos estúdios de animação nacionais⁹⁸. É inserida nesse contexto que a franquia “*Little Witch Academia*” surge e se expande.

O curta de animação “*Little Witch Academia*” foi um dos quatro projetos selecionados pelo *Anime Mirai* 2013, sendo produzido pelo *Trigger*, um estúdio então recente, fundado em 2011, e que até então ainda não tinha lançado nenhuma obra original, pois seu trabalho consistia em oferecer suporte na produção de obras de outras empresas maiores. Apesar de novo, o *Trigger* possuía nomes conhecidos em seu *staff* de produção, visto que todos os seus membros fundadores eram animadores egressos do estúdio *Gainax*, e foram os responsáveis por obras populares deste último, como a série de animação “*Tengen Toppa Gurren Lagann*” (2007).

Um dos membros fundadores do *Trigger* é o animador Yoh Yashinari, que nesta época já tinha se tornado um diretor reconhecido e que possuía até seu próprio *fandom*⁹⁹. Este animador foi o criador da ideia da animação financiada por meio do *Anime Mirai*, e o principal responsável pela orientação e supervisão dos jovens animadores que trabalharam nesse projeto. A equipe de animação do curta consistia de oito animadores sendo cinco deles, animadores jovens que tinham pouca experiência, e entraram no estúdio devido o programa do governo. Todavia, o *Anime Mirai* estipulava algumas regras que o estúdio precisava seguir para receber a verba acordada no edital, que consistia de; todo *staff* de animação deve

⁹⁷ Equivalente a 11.298.250 R\$ na cotação do dia 24 de setembro de 2020.

⁹⁸ Para mais informação ver o site: <https://aja.gr.jp/info/1541>

⁹⁹ Essas Informações foram extraídas do documentário “*How the Magic was created: Little witch Academia work long*” (2013).

trabalhar no mesmo ambiente e compartilhar o tempo juntos; os animadores estão proibidos de levar trabalho para casa; nem todas as correções devem ser feitas pelo animador principal, pois ele deve explicar o porquê das correções para o animador iniciante, e ele mesmo executar as alterações; por fim, os animadores jovens devem participar das aulas e atividades promovidas pela organização do *Anime Mirai*, que busca oferecer uma experiência mais ampla das diferentes etapas de produção para esses animadores ¹⁰⁰.

Por causa de o curta ter sido financiada totalmente pelo governo, com um valor bem mais alto do que o praticado pelo mercado japonês para obras com essa mesma duração, criou-se uma situação totalmente nova no campo da animação japonesa. Visto que, a obra estaria totalmente custeada antes do seu lançamento, sem a necessidade de o estúdio manter relação comercial com outros agentes do campo em busca de aporte financeiro para a produção, e nem com a preocupação de um sucesso comercial e por consequência, a pressão de ter que agradar um público específico. Desta forma, os espaços de possibilidades se apresentavam de uma forma mais ampla do que o de costume nas produções do campo, referente à posição de um estúdio recente, já que as escolhas do que poderia ser feito ou não dependiam apenas dos animadores e do que eles queriam e conseguiam produzir tecnicamente em uma dimensão representacional.

Assim, Yoh Yoshinari e os outros envolvidos criaram o “*Little Witch Academia*” a partir daquilo que eles gostavam enquanto animadores, ao mesmo tempo em que queriam encontrar um equilíbrio que pudesse agradar um público tanto infantil quanto adulto, japonês e estrangeiro ¹⁰¹, pois segundo Masahiko Otsuka, um dos fundadores do estúdio, o *Trigger* não estava interessado em produzir animês para um público exclusivamente japonês ¹⁰².

Ainda sobre a ideia por trás da produção do curta, Yoh Yoshinari comentou em entrevista para o site *Wave Motion Cannon* ¹⁰³, que a inspiração para o filme foi a situação dos jovens animadores.

Visto que o *Anime Mirai* é um projeto para criar jovens animadores, queríamos fazer a história alinhada com esse conceito. Então, nos perguntamos se não poderíamos transpor a história de um novo animador para outra coisa. Então a primeira ideia foi algo sobre um aprendiz de feiticeiro [...] O tema era sobre um jovem animador que se juntou à indústria

¹⁰⁰ Ibid.

¹⁰¹ Informação extraída da entrevista de Yoh Yashinori concedida ao portal Manga Tokyo disponível no site: <https://manga.tokyo/interview/tv-anime-little-witch-academia-interview-with-director-yoh-yoshinari/>

¹⁰² Informações extraídas da entrevista de Masahiko Otsuka concedida ao portal Tokyo Otaku Mode disponível no site: <https://otakumode.com/news/51f22d9338602138660002ee/Answering-Fans-rsquo-Wishes-with-Kickstarter-Studio-Trigger-lldquo-Little-Witch-Academia-2-rdquo-Interview-3-3>

¹⁰³ Entrevista disponível no site: <https://wavemotioncannon.com/2017/01/03/yoh-yoshinari-interview-animestyle-032013-part-33/>

olhando para um - desculpe pelo termo - animê simplista de garotas mágicas de fim de noite. Então ele é ridicularizado pelas pessoas ao seu redor [...] mas também queríamos mostrar que esse tipo de admiração é importante. Há a história de Hayao Miyazaki que entrou na indústria de animê porque foi atraído por “*Hakujaden*” (YOSHINARI, 2013) (tradução própria)¹⁰⁴.

Desta forma, a partir de uma analogia com o subgênero de garotas mágicas o universo do curta foi construído. Yoh Yoshinari ainda comentou na entrevista cedida ao site *Manga Tokyo*, que ele não queria produzir uma série de garotas mágicas como as que tinham se tornado popular nos últimos anos.

Akko chega a Luna Nova com aquele tipo de imagem de garotas mágicas em sua cabeça, mas ela na verdade percebe que a realidade é diferente [...] existem muitas histórias sobre bruxas e bruxos. Muitas delas vieram do Ocidente, como “O Senhor dos Anéis” e muitos outros. Existem até as lendas arturianas, se você olhar ainda mais para trás. Elas vieram para o Japão, mas foram transformados no gênero *mahou shoujo*. A maioria dos japoneses pode estar familiarizada com o *mahou shoujo*, mas se você olhar para trás, para ver de onde ele veio, eles podem perceber que as histórias mágicas não são como eles esperavam que fossem. Espero expressar ao público, e a Akko, a história que foi construída ao longo do tempo e mostrar respeito por ela (YOSHINARI, 2017) (tradução própria)¹⁰⁵.

Assim, o autor integrou a tradição do subgênero de garotas mágicas japonês com seus esquemas e convenções ao universo fantástico das histórias e lendas sobre bruxas do Ocidente. Por conta disso, “*Little Witch Academia*” apresenta um tensionamento entre os dois modelos convencionais referentes à origem da personagem principal. A protagonista da obra é uma estudante japonesa que começa a estudar em um ambiente escolar estrangeiro, sendo a Atsuko Kagari, uma garota japonesa comum, que adentra um universo mágico, diferente do corriqueiro universo urbano japonês. Configurando assim, uma inversão do modelo estabelecido no primeiro animê de garotas mágicas. Que consistia de uma garota com poderes, originária de um mundo mágico frequentemente configurado a partir de elementos ocidentais, que se mudava para o Japão.

¹⁰⁴ No original: Since Anime Mirai is a project to raise young animators, we wanted to make the story in line with that concept. So we wondered if we couldn't transpose the story of a new animator to something else. Then the first idea was something about a wizard's apprentice [...] The theme was about a young animator who joins the industry looking up to a -sorry for the term- lowbrow late-night magical girl anime. So he's mocked by people around him [...] But we also wanted to show that kind of admiration is important. There is the story about Hayao Miyazaki entering the anime industry because he was moved by Panda and the Magic Serpent (YOSHINARI, 2013).

¹⁰⁵ No original: Akko comes to Luna Nova with that kind of mahou shoujo image of in her head, but she actually notices that the reality is different. [...] There are many stories about witches and wizards. A lot of them came from the West, like Lord of the Rings and many others. There are even the Arthurian legends if you look back even further. They came over to Japan but were morphed into the mahou shoujo genre. Most Japanese may be familiar with mahou shoujo, but if you look back at where it came from, they may realise that the magical stories are not how they expected them to be. I'm hoping to express to the audience, and to Akko, the history that has built up over time and show a respect for it (YOSHINARI, 2017).

Em relação ao segundo padrão, a Atsuko Kagari é escolhida por um cetro mágico, e mesmo com esse poderoso artefato, a estudante continua a frequentar a escola de magia, e realizar as atividades cotidianas de uma estudante dessa instituição. Desta forma, apresenta uma similaridade com a estrutura estabelecida no segundo tipo, divergindo apenas no cenário e nos costumes do cotidiano, que não são o japonês, apresentando personagens de diversas nacionalidades na composição do corpo discente e docente da escola.

Figura 40 – Cenas com a Shine Chariot na animação “*Little Witch Academia*” (2013).



Fonte – Capturas de tela do filme “*Little Witch Academia*” (2013).

Além disso, a animação também mescla os esquemas referentes à configuração visual. No começo da obra, é mostrado o show da bruxa Shine Chariot. Essa personagem é configurada a partir de diversos esquemas da trajetória do subgênero de garotas mágicas, como a presença da cor vermelha nos olhos, cabelos e capa, remetendo ao seu papel de heroína. Essa bruxa, por estar fazendo um show para uma plateia, retoma uma característica predominante das garotas mágicas japonesas da década de 1980, que usavam seus poderes para se tornarem ídolos pop. Entretanto, ela também usa seu poder mágico para combater ameaças, como as garotas mágicas a partir dos anos de 1990, com uma mensagem de que meninas também podem lutar. Ademais, sua magia é configurada a partir de formas que remetem a *Art Nouveau*, que, como já discutido, é um movimento artístico bastante influente para os mangá e animês destinados às garotas.

Figura 41 – Exterior e Interior de Luna Nova na animação “*Little Witch Academia*” (2013).



Fonte – Capturas de tela do filme “*Little Witch Academia*” (2013).

Essa presença da Shine Chariot, uma típica protagonista de animações de garota mágica é então contrastada com o mundo mágico de Luna Nova, com a presença de bruxas que utilizam uma vestimenta que referencia a típica construção imaginária ocidental dessa figura, com roupas em tom escuro e vestindo um grande chapéu pontudo. A escola também é construída a partir de elementos arquitetônicos ocidentais, porém em sua fachada existe um relógio do mesmo modo que nas escolas japonesas. A configuração visual de uma escola de magia ocidental fazia parte de um imaginário transnacional devido ao sucesso da franquia “*Harry Potter*”, no qual o Japão é um dos seus maiores mercados consumidores. Entretanto, ao mostrar a escola como um ambiente exclusivamente feminino, a obra dialogava com uma tradição existente no campo da animação japonesa.

Outro ponto interessante a destacar, é o modo como a protagonista é configurada. A jovem japonesa Atsuko Kagari, possui o mesmo apelido da primeira garota mágica de origem

japonesa da história, “Akko”¹⁰⁶. A personagem principal de “*Little Witch Academia*”, também é a primeira estudante japonesa da história de Luna Nova, e a configuração visual da mesma quando criança apresenta um cabelo curto em tom castanho escuro, e um vestido em tom rosa, elementos que também constituem a aparência da Atsuko Kagami, justaposto a um chapéu pontudo e uma capa em tons escuros, elementos do imaginário ocidental sobre a figura das bruxas.

Figura 42 – Personagem Akko, representada enquanto criança, na animação “*Little Witch Academia*” (2013).



Fonte – Captura de tela do filme “*Little Witch Academia*” (2013).

Por fim, esta animação também apresenta a incorporação de elementos ocidentais na aplicação de técnicas de animação referente à maneira de conceber a movimentação das personagens. Em alguns momentos do curta, a encenação do movimento é configurada a partir da utilização dos princípios de achatar e esticar de modo exagerado, apropriando-se da natureza elástica que o desenho animado pode proporcionar, como podemos observar na figura 43. Esse tipo de encenação do movimento não é comum na animação japonesa, que recorre a movimentos mais padronizados, sendo esse tipo de encenação relacionado aos desenhos animados norte-americanos, principalmente aquele focado em piadas visuais e protagonizado por personagens antropomórficos. Assim, existe uma coexistência entre esquemas estilísticos reconhecidos da animação japonesa, como o olhar cintilante, como podemos observar na figura 44, e esquemas estilísticos dos desenhos animados ocidentais.

¹⁰⁶ Visto que a Sally não era japonesa, mas de um reino mágico.

Figura 43 – Exemplo de esticar e achatar na animação “*Little Witch Academia*” (2013).



Fonte – Capturas de tela do filme “*Little Witch Academia*” (2013).

Figura 44 – Exemplo de olho cintilante na animação “*Little Witch Academia*” (2013).



Fonte – Captura de tela do filme “*Little Witch Academia*” (2013).

Após a estreia do curta nas salas de cinema, no evento promovido pelo *Anime Mirai*, o *Trigger* postou a animação na conta oficial do estúdio no Youtube no dia 19 de abril de 2013, disponibilizando legendas em inglês. Logo o filme se tornou um fenômeno tanto no Japão quanto no exterior, com os fãs transnacionais pedindo por uma continuação e por produtos licenciados ¹⁰⁷. Muitos fãs de locais diferentes do mundo comentaram na página do vídeo no

¹⁰⁷ Como pode ser visto na matéria Japan today 'Little Witch Academia' anime taking world by storm. Disponível no site: <https://japantoday.com/category/entertainment/little-witch-academia-anime-taking-world-by-storm?comment-order=oldest>.

Youtube, relatando que o estúdio deveria criar uma campanha de *crowdfunding* para a produção de uma continuação, e que eles contribuiriam para ajudar na realização da produção. Desta forma, no dia 8 de julho do mesmo ano, o *Trigger*, ao escutar os fãs, criou uma campanha no *Kickstarter*, a mais conhecida plataforma ocidental de financiamento coletivo, com a intenção de arrecadar 150 mil dólares para auxiliar na realização da animação, surpreendentemente, o estúdio conseguiu alcançar esse valor em apenas um dia ¹⁰⁸.

No final da campanha, o estúdio conseguiu atingir o valor de seiscentos e vinte e cinco mil quinhentos e dezoito dólares, a partir da contribuição de sete mil novecentos e trinta e oito apoiadores. Por causa desse valor a mais, e da parceria firmada com a fabricante de produtos colecionáveis *Good Smile Company*, o projeto que era originalmente para contemplar um segundo curta se transformou em um filme média metragem de cinquenta e cinco minutos. Durante a produção desse filme, o estúdio manteve uma equipe de produção composta por uma maioria de animadores jovens, pois a média de idade dos animadores envolvidos com a produção dessa segunda obra da franquia estava na casa dos 20 anos ¹⁰⁹. A maioria desses animadores eram fãs do diretor Yoh Yashinori e de seus trabalhos na *Gainax*.

Nesta continuação, uma equipe viajou para o Reino Unido para fazer pesquisa de campo para a construção do mundo da narrativa, visto que pela primeira vez seriam mostrados cenários fora da escola de magia. Assim, eles passaram pelas cidades de Edimburgo, Londres, Oxford, e Cotswolds ¹¹⁰. Essa segunda animação estreou em julho de 2015 e foi exibida para mais de quatro mil fãs durante o *Anime Expo*, um evento de animê que ocorre anualmente em Los Angeles. E da mesma forma que a animação anterior, “*Little Witch Academia: The Enchanted Parade*” (2015) apresenta uma constante negociação entre elementos do campo da animação japonesa e elementos externos.

Assim, na ambientação do mundo da animação os cenários foram construídos, em sua maioria, a partir de elementos ocidentais. Todavia, eles foram desenhados de maneira detalhada, como de costume em boa parte das animações japonesas, que visa através de um cenário detalhado, desviar a atenção do observador de possíveis movimentos produzidos a partir de técnicas de animação limitada. De fato, a animação recorre em diversos momentos a movimentos produzidos pelo deslocamento lateral de camadas de elementos gráficos estáticos. Todavia, mais uma vez, esse tipo de configuração do movimento coexiste com

¹⁰⁸ Como pode ser visto na matéria Anticipated anime, Little Witch Academia 2, blows by its \$150,000 goal after one day on Kickstarter. Disponível no site: <https://soraneews24.com/2013/07/10/anticipated-anime-little-witch-academia-2-blows-by-its-150000-goal-after-one-day-on-kickstarter/>

¹⁰⁹ Informação extraída do documentário The Making of Little Witch Academia: The Enchanted Parade (2015).

¹¹⁰ Informação extraída da entrevista do diretor Yoh Yoshinari disponível no site: <https://manga.tokyo/interview/tv-anime-little-witch-academia-interview-with-director-yoh-yoshinari/>

modos de encenação do movimento comuns nas animações ocidentais, como a utilização da técnica do *smear*. Essa técnica consiste no desenho de manchas gráficas no frame da animação, visando a produção da ilusão de um movimento em um único quadro, sendo colocado entre quadros-chave, gerando a sensação de um movimento mais repentino e frenético, de uma forma que dificilmente pode ser atingido através do desenho exato do objeto representado *frame a frame*¹¹¹, e que não é utilizado com frequência na animação japonesa.

Figura 45 – Exemplo de movimentação a partir do deslocamento lateral entre camadas na animação “*Little Witch Academia: The Enchanted Parade*” (2015)



Fonte – Captura de tela do filme “*Little Witch Academia: The Enchanted Parade*” (2015)

Figura 46 – Frames configurados a partir da utilização da técnica *smear* na animação “*Little Witch Academia: The Enchanted Parade*” (2015)



Fonte – Captura de tela do filme “*Little Witch Academia: The Enchanted Parade*” (2015)

Ademais, assim como “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*”, a animação de 2015 também recorre a elemento de outros subgêneros da produção cultural japonesa, como é o caso dos *super sentais*, em seu espaço das obras de garotas mágicas. No clímax do filme aparece um monstro gigante, e para derrotar essa criatura as garotas juntam suas forças para dar um golpe final.

¹¹¹ Mais informação sobre essa técnica pode ser acessado através do site: <https://idearocketanimation.com/8857-animation-techniques-smear/>

Figura 47 – Quadros da batalha contra o monstro gigante na animação “*Little Witch Academia: The Enchanted Parade*”.



Fonte – Captura de tela do filme “*Little Witch Academia: The Enchanted Parade*” (2015).

Em janeiro do ano de 2016 a *Netflix* adicionou em seu catálogo mundial os dois filmes de “*Little Witch Academia*” com a opção de dublagem em vários idiomas¹¹². E durante o *Anime Expo* do ano de 2016, ocorrido em julho do mesmo ano, o estúdio *Trigger* anunciou que iria produzir uma série de animação do “*Little Witch Academia*” prevista para ser lançada em 2017 e que a *Netflix* já tinha licenciado a série para uma distribuição global, antes mesmo do início da produção.

Para melhor compreender as implicações de motivações que levaram ao hibridismo representado em “*Little Witch Academia*”, abordamos a existência de três processos que segundo Canclini (2019), explicam o hibridismo. Destes, a desterritorialização já foi explicada anteriormente. Neste momento, torna-se oportuno explorar os outros dois que são; os processos de quebra e mesclas das coleções organizadas pelos sistemas culturais, e a expansão de gêneros impuros. Entretanto, para abordar o primeiro, é preciso antes explicar o conceito de coleções. Para Canclini, as coleções são um dispositivo que visa organizar os bens

¹¹² Para mais informações: <https://www.jbox.com.br/2016/01/22/little-witch-academia-chega-a-netflix/>

simbólicos em grupos separados e hierarquizados (CANCLINI, 2019). Todavia, há anos vem ocorrendo um processo de mescla das coleções, ocasionando também a combinação de esquemas estilísticos de origens diferentes.

Com a modernização das cidades, edificações de estilos diferentes começaram a coexistir, porém a combinação de estilos diferentes ficou mais evidente e presente a partir do desenvolvimento de tecnologias como o videocassete, que possibilitou que indivíduos pudessem ter acessos, com uma maior facilidade, a obras de temporalidades e localidades diferentes, além de poder justapor esses diferentes conteúdos em um único suporte, gerando uma decomposição das coleções rígidas ao separar os objetos de seus contextos e formas originais (Ibid). Ademais, Canclini (2019) reforça que os processos de descoleção e hibridismo não são iguais para todos os grupos, pois necessita do grau de institucionalização e socialização destes em relação ao desenvolvimento tecnológico.

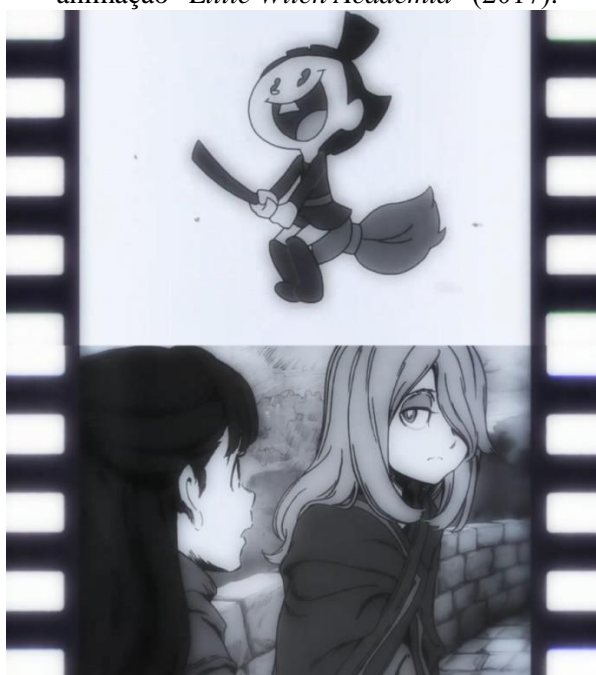
No campo da animação japonesa esse processo de descoleção tornou-se evidente a partir da década de 1980 com o advento da cultura *otaku*, como explanado anteriormente, e a justaposição entre coleções que possuíam históricos diferentes na maneira de organizar seus esquemas estilísticos, como as animações destinadas às garotas e às que eram destinados aos garotos, como também a aqueles focados no público adulto, além dos diversos subgêneros específicos. Vale ressaltar que os responsáveis por essas mesclas, os *otakus*, tinham uma profunda relação com a tecnologia, o que potencializou esse movimento. Isso também ocorreu no campo da animação ocidental, que por intermédio dos *fansubs*, muitos animadores que adentraram esse campo puderam ter contato com uma série de animações japonesas diferentes mesmo estando em outro país e em outro contexto sociocultural que apresentavam as suas próprias coleções.

Por último, Canclini aborda que gêneros impuros são aqueles constituídos por um abandono do conceito de coleção patrimonial, e que é um lugar de sincretismo transcultural, da intersecção entre diferentes naturezas artísticas, entre o culto e o popular, e que aproximam o artesanal da produção industrial e da circulação de massa (CANCLINI, 2019). A própria animação japonesa surge do produto da união de diferentes tradições artísticas distintas, como também da negociação entre elementos culturais de origens diversas. Entretanto, com a consolidação do campo, vários gêneros e subgêneros foram sendo estabelecidos, e esses com o tempo foram também se tornando menos puros ao incorporar elementos dos outros. Essas negociações continuaram ocorrendo até os dias atuais. Além disso, o campo da animação japonesa também é o resultado da interseção entre setores de naturezas distintas que coexistem. Como abordado durante todo esse capítulo, no qual a animação japonesa é em

grande parte, produto das tensões entre os estúdios de animação, as editoras de mangá, as empresas produtoras de produtos licenciados, e os estúdios de videogame, em alguns casos.

Desta forma, a animação japonesa “*Little Witch Academia*” (2017), devido ao contexto que a sua produção estava imersa, apresenta uma intensificação do hibridismo cultural que existe no campo da animação japonesa desde a sua formação. Uma vez que, a equipe de produção da série tinha plena ciência de que o público desta animação era constituído por observadores transnacionais, dotados de diferentes repertórios, devido a experiência dos filmes anteriores. Além disto, vislumbravam que sua produção também poderia ser facilmente acessada por públicos diferentes dos comumente relacionados ao consumo de animação japonesa por causa da distribuição mundial e da plataforma da “*Netflix*”. Assim, esta série de animação manteve as características presentes nos filmes anteriores, como a constante coexistência entre as técnicas de animação popularmente relacionadas à animação japonesa com aquelas relacionadas ao desenho animado ocidental. Porém, vai além e também traz, em um mesmo episódio, a coexistência de esquemas estilísticos de tradições diferentes do desenho animado, como ilustrado na figura 48, no qual, durante uma mesma sequência presente no episódio oito, uma sequência da animação é configurada a partir de esquemas estilísticos referentes às animações norte-americanas da década de 1920, e esquemas da animação narrativista japonesa da década de 1970, combinados a já típica montagem com variedade de planos.

Figura 48 – Sequência configurada a partir de esquemas estilísticos diferentes no episódio oito da animação “*Little Witch Academia*” (2017).



Fonte – Captura de tela do episódio oito de “*Little Witch Academia*” (2017).

Figura 49 – *Frame* do episódio oito de “*Little Witch Academia*” (2017).



Fonte – Captura de tela do episódio oito de “*Little Witch Academia*” (2017).

Essa coexistência também pode ser observada nas constantes referências a gêneros e tipos de produções estabelecidos tanto no espaço das obras animadas japonesas comerciais como no espaço das obras animadas ocidentais comerciais. Podemos observar na figura 50, que os *frames* são configurados a partir de elementos presentes nas produções ocidentais, como as linhas retas e formas geométricas do primeiro quadro, nos moldes dos desenhos da *Hanna-Barbera* da segunda metade da década de 1990, como também na configuração da cena vista no segundo quadro por meio da utilização de esquemas das animações de princesas da *Disney*.

De modo similar, podemos observar na figura 51 a presença de referências de outros gêneros tradicionais da animação japonesa, como os esquemas das animações de romance para garotas no primeiro quadro, e os esquemas das animações de robôs gigantes no segundo quadro. É importante frisar, que ao incorporar um determinado patrimônio, este é reconvertido a partir das condições e estratégia de quem se apropria. No caso do *Trigger*, constituído por animadores japoneses, os esquemas ocidentais são reconfigurados a partir do espaço das obras animadas japonesas, mantendo sua coexistência com os esquemas da animação japonesa. Por exemplo, no primeiro quadro da figura 50, ao mesmo tempo em que o desenho apresenta linhas retas e formas geométricas típica dos *cartoons*, ele também exibe um tipo de enquadramento e paleta de cores pouco utilizado nessa forma de animação, assim como no segundo quadro da mesma figura que são apresentados, junto aos esquemas típicos da *Disney*, efeitos cintilantes característicos da animação limita japonesa, além de que, os papéis equivalentes ao príncipe e a princesa nesse tipo de cena são protagonizadas por duas personagens femininas, o que remete a uma tradição oriunda do teatro *Takarazuka*.

Figura 50 – Referências ocidentais na animação “*Little Witch Academia*” (2017).



Fonte – Captura de tela do episódio oito de “*Little Witch Academia*” (2017).

Figura 51 – Referências de outros subgêneros japoneses “*Little Witch Academia*” (2017).

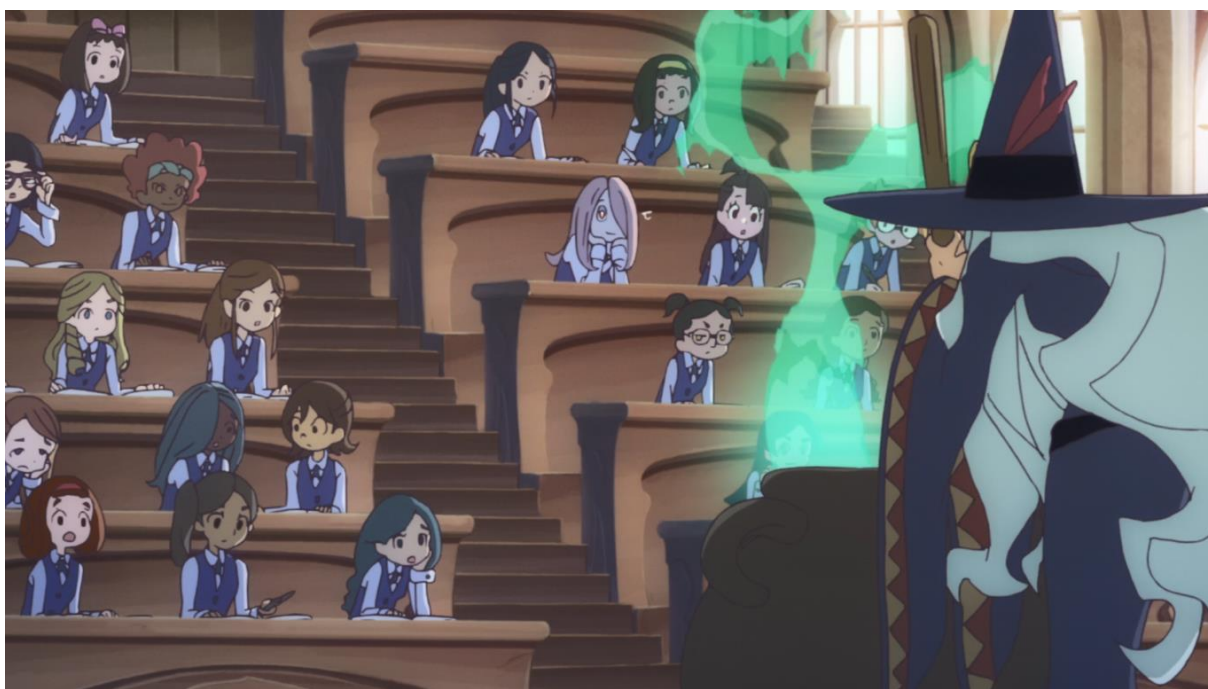


Fonte – Captura de tela dos episódios dez e dezoito de “*Little Witch Academia*” (2017).

Por fim, a apropriação de múltiplos elementos culturais distintos possibilita o surgimento de formas de comunicação ou experimentações novas (CANCLINI, 2019). Assim, a franquia “*Little Witch Academia*”, ao mesclar elementos culturais de tradições distintas e de gêneros diferentes, produz uma série de animação japonesa com uma dimensão expressiva diferente, no qual apresenta ao mesmo tempo o exagero típico dos teatros japoneses, a forma de exagero da encenação do movimento das animações norte-americanas, a presença de técnicas de animação limitada narrativista, a presença de técnicas de animação expressionista, e composição cinematográfica a partir da lógica da montagem.

Além disto, a apropriação dos elementos culturais estrangeiros também possibilita uma animação de garotas mágicas mais acessíveis para uma gama variada de públicos. Visto que, as negociações entre os elementos estrangeiros e japoneses de modo mais intenso possibilitou o deslocamento da presença predominantemente do ambiente escolar japonês, nas obras do subgênero de garotas mágicas, para um ambiente escolar desterritorializado. Nesta animação, diferente da grande maioria de seus antecessores, a escola é configurada a partir de objetos mundializados, da combinação de signos universais ou popularmente propagados pelo globo, o que torna essa paisagem facilmente reconhecida por observadores transnacionais que possuam diferentes esquemas. Além disso, a animação apresenta personagens de diversas nacionalidades na composição da academia de bruxas.

Figura 52 – Alunos de Luna, da animação “*Little Witch Academia*” (2017).

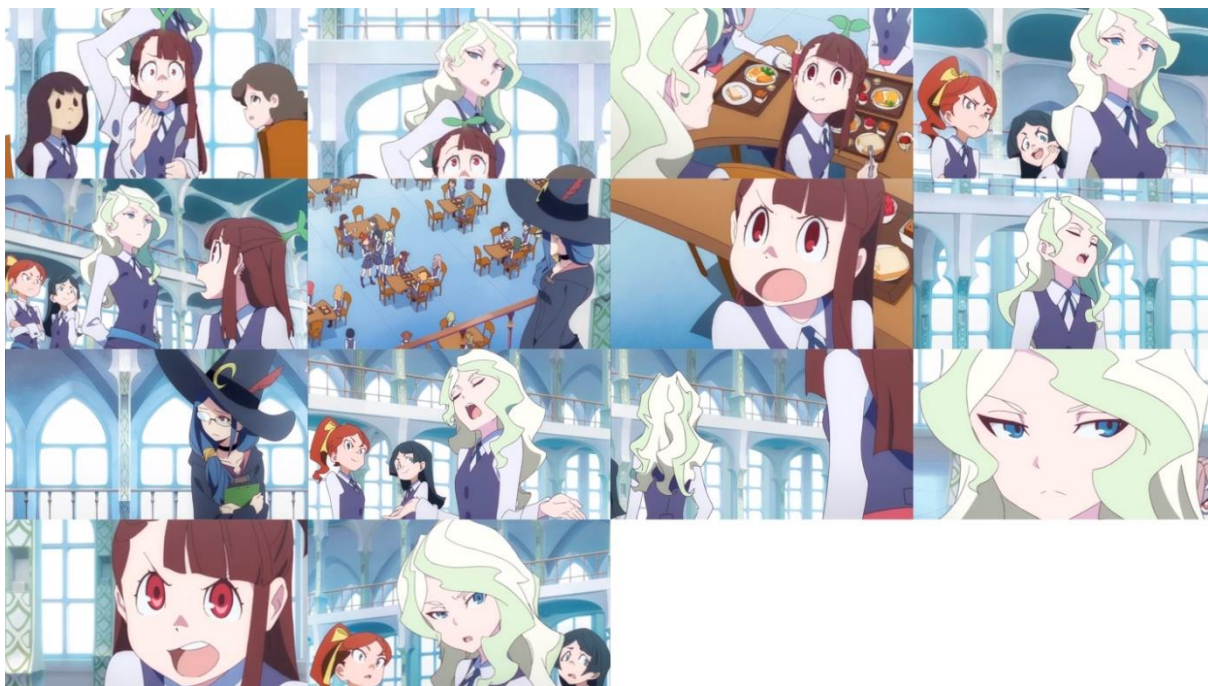


Fonte – Captura de tela do episódio dois de “*Little Witch Academia*” (2017).

É importante ressaltar que essa presença de personagens de diferentes nacionalidades possibilita a configuração de uma maior pluralidade de tons de pele representada. Entre todas as personagens deste animê, os tons de pele variam em uma gradação de matiz que vai de um tom claro até um tom mais escuro, gerando uma diferenciação com a maioria das obras de animação japonesa anteriores, no qual, frequentemente a grande maioria das personagens de uma obra apresenta o mesmo tom de pele claro. Isso também pode ser observado na forma como os cabelos são configurados, não apresentando nesta animação, a exclusividade da presença do cabelo liso.

O modo que a Akko é configurada também revela uma diferenciação desta animação em relação às anteriores, ao mesmo tempo em que mantém convenções estabelecidas. Akko é uma estudante que possui dificuldade em utilizar as magias ensinadas em Luna Nova. A única magia que ela consegue utilizar direito é a magia de transformação, um poder típico das animações de garotas mágicas. Mas, diferente das outras animações desse subgênero, a Akko utiliza esse poder constantemente para se transformar em animais antropomórficos, tipo de personagens que é mais comum nas obras ocidentais. Ao mesmo tempo, ela possui o *Shiny Rod*, um item mágico que pertencia originalmente a Shiny Chariot e que pode se transformar em armas diferentes, seguindo de maneira mais direta as convenções de garotas mágicas estipuladas desde “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*”. A Akko também apresenta em sua configuração visual a existência da cor vermelha, nos olhos e no cinto, para delimitar o seu papel de heroína da obra enquanto que Diana, sua rival apresenta a cor azul, mantendo a tradição cromática das artes teatrais japonesas na representação de tipos de papéis, como podemos observar na figura 53.

Figura 53 – Sequência de diálogo entre Akko e Diana na animação “*Little Witch Academia*” (2017).



Fonte – Captura de tela do episódio dois de “*Little Witch Academia*” (2017).

Figura 54 – Variedade de expressões faciais da Akko, protagonista da animação “*Little Witch Academia*” (2017).



Fonte – Captura de tela de diferentes momentos da franquia “*Little Witch Academia*”.

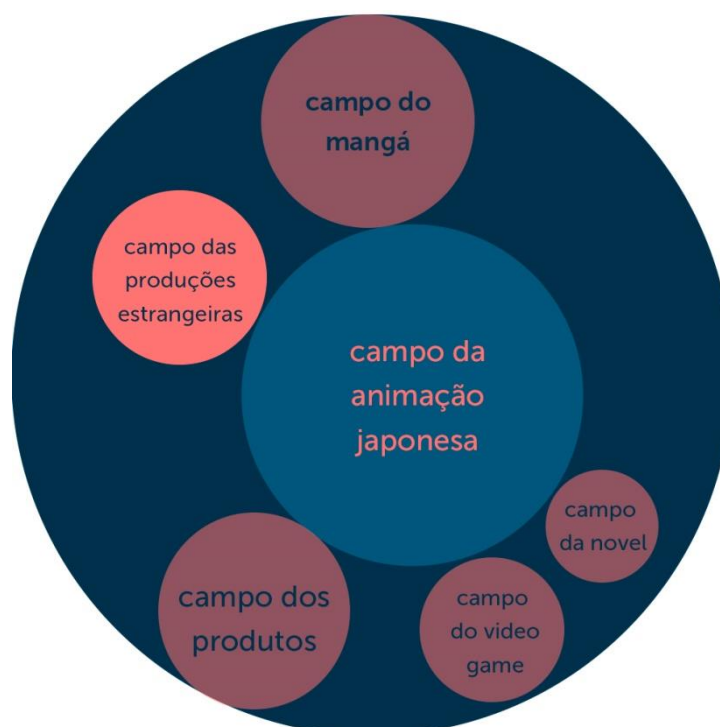
Além disso, existe na animação japonesa um sistema de banco de dados referente às expressões faciais que determinado personagem vai utilizar para externalizar certo sentimento durante a obra. Esse sistema segue esquemas originários dos teatros japoneses que visavam à transmissão de determinados sentimentos a partir de configurações faciais e de movimento convencionalizados (SUAN, 2013). Como visto anteriormente, tal recurso foi adotado na animação japonesa como forma de suprir a deficiência da produção de movimentos corpóreos comuns na animação ocidental. Ao incorporar técnicas mais comuns nas animações estrangeiras como o esticar e achatar e aplicar a configuração de expressões faciais, a distorção da forma possibilitou um sistema de banco de dados maior do que o normal referente às expressões que a Akko apresenta no decorrer da animação, conseguindo potencializar a representação dos sentimentos interior da personagem, como ilustrado na figura 54.

Desta forma, as negociações presentes na animação “*Little Witch Academia*” sustentam uma prevalência dos esquemas estilísticos japoneses, pois mesmo a distorção corpórea é negociada ao ponto de ser conformado a partir de um sistema de banco dados, do exagero originário dos teatros japoneses, e de uma composição através da lógica da montagem. Assim, os impulsos renovadores gerados por esse hibridismo, não substituem as tradições do campo, nem as destroem, mas sim, convertem patrimônios e práticas culturais para reinseri-los em novas condições de produção e de mercado. Ao utilizar a estratégia do hibridismo cultural, que proporciona uma relação dialógica mais ampla com o outro, de modo mais consciente, o *Trigger* conseguiu ocupar uma nova posição de destaque no campo da animação japonesa. Ao selecionar e incorporar elementos de culturas diferentes enquanto mantém esquemas estilísticos consolidados, pode impor no contexto de um mercado de *streaming* cada vez maior, sua participação em um cenário mundial, e a presença da cultura pop japonesa no dia a dia de um público transnacional.

Ademais, a franquia “*Little Witch Academia*” demonstra uma nova possibilidade de trajetória dentro do campo da animação japonesa a partir do surgimento de novos agentes, e consequentemente, possibilitando novas formas de configuração. Pois, está franquia surgiu de um financiamento público que garantiu uma maior liberdade dentro do espaço de possibilidades, e em seguida teve uma segunda obra custeada em parte por uma rede de fãs transnacional que assegurava esse espaço de possibilidades conquistado anteriormente através do projeto governamental. A partir desse espaço, essa franquia adentrou no modelo comum de financiamento de animações japonesas, a partir de um comitê de produção e da comercialização de produtos licenciados como bonecos, roupas, jogos de videogame, novel e

mangás. Entretanto, a participação de um ator estrangeiro, a *Netflix*, desde o anúncio da produção, garantia a distribuição da série em uma escala transnacional, possibilitando a manutenção do público alvo diverso intencionado anteriormente. Assim, com o aumento dos incentivos governamentais japoneses para a animação e a demanda cada vez maior do *streaming* transnacional, que nos últimos anos tem investido cada vez mais neste tipo de conteúdo *japonês*¹¹³, participando até dos comitês de produção, a estrutura do campo e a dinâmica com os campos circundantes são alteradas.

Figura 55 – Desenho da dinâmica entre os campos na segunda metade da década de 2010.



Fonte – Elaborado pelo autor.

Desta forma, com esses novos agentes tensionando o campo da animação japonesa, novos espaços de possibilidades surgem a partir de novas intencionalidades e internalizações, que proporcionam uma modificação na rotina de adaptação e mescla de esquemas, já enraizadas no campo, respondendo demandas de um público não só japonês, mas transnacional, e podendo possibilitar com uma maior frequência, a produção de obras que apresentem uma configuração visual resultante de um hibridismo cultural mais perceptível e intenso.

¹¹³ Para mais informações ver o site: <https://www.businessinsider.com/netflix-disney-anime-shows-television-streaming-service-2019-4>

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação, apresentou como problema de pesquisa, o questionamento de como, negociações culturais são materializadas nos esquemas estilísticos observáveis na configuração visual da animação japonesa em resposta aos contextos sociocultural, econômico e político do Japão em diferentes épocas de produção? A partir do subgênero de garotas mágicas, principalmente, pudemos expor no decorrer desta pesquisa, os processos de hibridismos culturais que ocorreram ao longo do tempo na animação japonesa. Entretanto, é importante salientar que a resposta aqui encontrada, é uma dentre tantas outras, e que, por isso mesmo, não visa esgotar as inquietações, mas apontar um caminho, entre tantos outros possíveis. Pois, se analisarmos o mesmo campo a partir das lentes de outro subgênero, podemos nos deparar com processos de negociações culturais diferentes.

Além disso, acreditamos que por intermédio desse trabalho, pudemos contribuir teoricamente com o debate acerca da natureza híbrida da animação japonesa. Como explanado no decorrer desta pesquisa, observamos que a animação japonesa não é o produto de uma japonidade essencialista, e muito menos um tipo de produção desprovido de elementos japoneses. Na realidade, como salientamos neste trabalho, a animação japonesa é o resultado de negociações culturais constantes entre elementos tidos como pertencentes à cultura e sociedade japonesa, em um determinado momento, e elemento tidos como estrangeiros. Desta forma, a percepção da animação japonesa tanto como um produto de uma essência japonesa, como abordado por autores como Takeshi Murakami, quanto um tipo de produção sem traços culturais japoneses legítimos, como destacado por Koichi Iwabuchi, foram construídas a partir de uma tradição literária orientalista já estabelecida sobre o Japão, como sendo um local exótico, posicionado como o outro pelos povos ocidentais.

As perspectivas dos estrangeiros propagaram e consolidaram, durante séculos, estereótipos sobre os países e culturas orientais de maneira a encapsulá-los a partir de uma idealização imaginada. Assim, as animações japonesas do pós-Segunda Guerra Mundial ao não se enquadrarem completamente nos esquemas difundido através desses estereótipos, poderiam ser rotuladas como um tipo de obra que não apresentava características esperadas do que constitui algo essencialmente japonês. Desta forma, esse tipo de visão essencialista e idealizada dificultou a percepção de diversos aspectos presentes na sociedade e cultura japonesa, como o próprio fato das tradições locais não se manterem estaticamente iguais ao longo do tempo, uma vez que, a própria cultura, sociedade e estrutura do país mudaram ao longo das décadas, e o Japão não permaneceu isolado no tempo e no espaço, apresentando na

verdade, um histórico de constantes contatos com produtos e aspectos culturais de origens estrangeiras em diferentes graus de interação, que proporcionaram mais de uma vez, elementos que promoveram mudanças na identidade local. Todavia, nos últimos anos essas imagens estereotipadas sobre o Japão começaram a ser confrontadas de modo mais frequente em resposta a uma propagação maior de imagens do país através das diversas produções culturais locais.

Tais estereótipos difundidos anteriormente e durante um longo período pelos povos ocidentais começaram a perder a dominância no imaginário transnacional em detrimento do surgimento de novos estereótipos a partir da ampla circulação de conteúdos midiáticos produzidos no Japão nas últimas décadas. No entanto, diferente do que acontecia até o início deste século, estes novos estereótipos são orientados de forma mais ativa pelos próprios japoneses, visto que, o próprio governo começou a perceber o potencial da cultura pop nacional como ferramenta diplomática, que poderia promover em âmbito internacional o estilo de vida japonês e ideologias locais. Assim, o governo começou a incentivar essas produções de maneira mais eficiente a partir desta segunda década do século XXI. E dentre essas produções culturais, os mundos e personagens presentes na animação japonesa se tornaram os maiores promovedores de uma nova imagem do país no estrangeiro, com destaque para estes últimos, que obtiveram nos últimos anos, através do Ministério das Relações Exteriores, o *status* de embaixadores da cultura japonesa ¹¹⁴.

Nos últimos anos, o *Cool Japan* tem auxiliado o financiamento tanto de programas de treinamento de animadores, como o já citado anteriormente *Anime Tamago*, como também, no auxílio financeiro para empresas que licenciam as obras para o exterior, como é caso da empresa *Sentai Holdings*, controladora do *HIDIVE*, uma plataforma de *streaming* dedicado exclusiva a transmissão de animações japonesas, que recebeu trinta milhões de dólares em 2019 do programa *Cool Japan* ¹¹⁵.

Além disso, com o advento e popularização do mercado de *streaming*, a animação japonesa pôde entrar de forma mais ampla nos mercados estrangeiros de modo oficial, por intermédio de plataformas como a *Netflix*, *Prime Video*, *Bilibili*, *Crunchyroll*, *Funimation*, *HIDIVE* e *Retrocrush*, que proporcionaram um aumento na oferta desse tipo de produção e consequentemente, possibilitaram para o público estrangeiro, um consumo cada vez maior e

¹¹⁴ Para mais informações acessar os sites: https://www.bn.emb-japan.go.jp/CultureEducation/News%20Archive/Latest%20News/Anime_Ambassador.htm, e <https://gq.globo.com/Corpo/Esportes/noticia/2017/02/toquio-2020-tera-animes-como-embaixadores-conhece-todos.html>.

¹¹⁵ Para mais informações, acessar o site: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2019-08-02/cool-japan-fund-invests-usd30-million-in-sentai-holdings/.149593>

diversificado. Plataformas como a *Netflix*, que possui uma grande base instalada de assinantes, visto que ela detém aproximadamente dezessete milhões de assinantes só no Brasil ¹¹⁶, e por volta de cento e oitenta e dois milhões de assinantes no mundo ¹¹⁷, também podem proporcionar uma maior renovação de público para a animação japonesa.

A *Netflix*, por ser um serviço que agrega uma grande variedade de produções audiovisuais transnacionais de diversos tipos, e ao apresentar uma maior acessibilidade nos conteúdos que são marcados como originais da plataforma, visto que esses apresentam dublagens na língua local, além da ampla base de assinantes comentada anteriormente, podem proporcionar a introdução de novos observadores, que não possuem familiaridade com a animação japonesa e não pertenciam a uma comunidade de fãs, no consumo desse tipo de conteúdo. Disponibilizando assim, maiores possibilidades de renovação de público, do que serviços como *Crunchyroll*, e dos grupos de *fansubs*, que apresentam uma menor acessibilidade a um observador de fora da comunidade de fãs de animação japonesa, pois, tanto esses serviços de *streaming* exclusivos de animê quanto os *fansubs* de animação japonesa, dialogam de maneira mais próxima com um público de nicho que já está familiarizado com esse tipo de produção nipônica, uma vez que, disponibilizam apenas obras desse segmento, e em sua grande maioria apenas com o áudio original e legendas na língua local.

Ademais, a *Netflix* tem visto o segmento da animação japonesa como um mercado em franco crescimento no mundo, tendo um retorno positivo desse tipo de conteúdo na plataforma. Desta forma, essa empresa tem investido cada vez mais em produções originais de animação japonesa, apostando nesse tipo de produção como uma forma de expandir a audiência global do seu serviço de *streaming* ¹¹⁸, como também, visando obter uma posição de destaque em relação ao *streaming* da Disney, que não possui esse tipo de conteúdo em seu catálogo, assim como a ausência de produções animadas voltadas para um público mais velho

¹¹⁶ Informação disponível no site: <https://tecnoblog.net/363097/netflix-chega-a-17-milhoes-de-assinantes-e-supera-tv-paga-no-brasil/#:~:text=Analistas%20dizem%20que%20Netflix%20tem,tradicionais%20de%20TV%20por%20assinatura&text=Analistas%20de%20Wall%20Street%20estimam,Brasil%20no%20m%C3%AAs%20de%20junho.>

¹¹⁷ Informação disponível no site: <https://canaltech.com.br/resultados-financeiros/netflix-brasil-e-3o-maior-mercado-e-2o-em-numero-de-assinantes-166515/#:~:text=No%20in%C3%ADcio%20de%202018%2C%20a,j%C3%A1%20corresponde%2032%25%20do%20total.&text=A%20Netflix%20conta%20com%20182,19%20bilh%C3%B5es%20de%20d%C3%B3lares%2C%20mundialmente.>

¹¹⁸ Informação disponível no site: <https://www.omelete.com.br/netflix/netflix-aposta-em-animes-para-expandir-audiencia-e-catalogo-de-series-originais.>

¹¹⁹. Por conta disso, a plataforma tem aumentado o investimento no licenciamento e na produção de animações japonesas originais, a partir do acordo com criadores renomados como o grupo *CLAMP*, responsável pela criação de “*Cardcaptor Sakura*” e “*Magic Knight Rayearth*”, e da parceria com famosos estúdios japoneses como o *Bones*, que produziu as series populares, “*Boku no Hero Academia*” (2016) e “*Fullmetal Alchemist: Brotherhood*” (2009)¹²⁰. Além de licenciar com exclusividade a distribuição, em âmbito internacional no mercado de *streaming*, de uma série de animações japonesas já produzidas, entre elas, obras consagradas como catálogo quase completo dos filmes do estúdio *Ghibli*, que eram até então indisponíveis mundialmente em plataformas de vídeo sob demanda, e a série “*Neon Genesis Evangelion*” do estúdio *Gainax*.

Com essa participação maior do estrangeiro por intermédio das plataformas de *streaming*, que proporcionaram um aumento do consumo da animação japonesa tanto no Ocidente quanto na China, o mercado da animação japonesa, que apresentava um foco na receita oriunda do seu mercado nacional, começa a deslocar cada vez mais o foco para abarcar também a receita originária do mercado internacional.

De acordo com os relatórios anuais da associação japonesa de animadores, no ano de 2012 a receita do mercado de animação japonesa era de aproximadamente 13 bilhões de dólares, sendo cerca de 10,7 bilhões oriundos do mercado interno e 2,3 bilhões do mercado estrangeiro. Desde então, apesar de uma retração no mercado interno a partir de 2014, o segmento de animação japonesa vem apresentando crescimentos anuais consecutivos, causados principalmente pelo maior envolvimento do mercado estrangeiro (HIROMICHI *et al*, 2019). Como pode ser visto no último relatório disponível, referente ao ano de 2018, no qual a receita do mercado de animação japonesa chegou a aproximadamente 20 bilhões de dólares, sendo desse montante, cerca de 11 bilhões referentes ao mercado japonês e 9 bilhões ao mercado internacional.

Com essa mudança na redistribuição da fonte de receita desse mercado, cada vez mais dependente do público transnacional, e com o recente interesse do governo em auxiliar na promoção desse setor em âmbito internacional, a estrutura do campo da animação japonesa é tensionada, adquirindo uma nova constituição, proporcionando novos espaços de possibilidades, e assim, novas maneiras de configuração e de processos de hibridismo cultural. Uma vez que, até há pouco tempo, as animações japonesas eram produzidas visando

¹¹⁹ Informação disponível nos sites: <https://www.businessinsider.com/netflix-disney-anime-shows-television-streaming-service-2019-4>, e <https://www.vice.com/en/article/9kpmxe/netflix-doubles-down-on-anime>.

¹²⁰ Informação disponível no site: https://about.netflix.com/pt_br/news/netflix-expands-commitment-to-anime-by-welcoming-six-japanese-creators-to-develop-new-original-shows.

majoritariamente o público nacional, dependendo para a realização da produção, de um conjunto de relações entre os estúdios, editoras e empresas de produtos licenciados, a partir de um sistema de *media mix*. Entretanto, com o advento cada vez mais frequente de produções encomendadas por serviços de *streaming* como a *Netflix*, as animações podem ser custeadas sem a necessidade da inter-relação entre setores diferentes.

Além disso, fica mais evidente, no caso da *Netflix*, que o público alvo desse tipo de animação é constituído por indivíduos de diferentes nacionalidades, pois, de acordo com Todd Yellin, vice-presidente de produção desta empresa, apenas 10% das pessoas que assistem animês na plataforma vivem no Japão¹²¹. Desta forma, os estúdios que produzem animações para serem lançadas diretamente nesse serviço de *streaming*, como o estúdio *Science Saru*, responsável pelas animações “*Devilman Crybaby*” e “Japão Submerso” (2020), sabem que tais obras serão contempladas por um público transnacional, composto por observadores de diferentes origens nacionais. Por conta disso, os realizadores podem incorporar nas animações, de modo mais intenso, elementos e esquemas que fogem daqueles comumente utilizados no campo da animação japonesa, que desde a década de 1990 se utilizam de um sistema de banco de dados de características, com base no apelo para o público *otaku* japonês.

Assim, a partir do crescimento do mercado consumidor ocidental, as animações japonesas podem ser configuradas a partir da utilização, de modo mais frequente, de tipos de imagens que são mais apelativas para uma sensibilidade ocidental (CHOO, 2010). Isso pôde ser observado na animação “*Little Witch Academia*”, que incorpora vários elementos e esquemas das culturas do Ocidente, ao mesmo tempo em que evita representações sexualizadas das personagens femininas.

Durante anos as animações japonesas destinadas a um público infantil ou familiar tiveram certos obstáculos nos mercados ocidentais de televisão, principalmente nos EUA. Quando esse tipo de animê era licenciado para os EUA, passava por censuras, edições, alterações e localizações para garantir que o conteúdo fosse apropriado para um público jovem deste país (LU, 2008). Como foi o caso de “*Bishojo Senshi Sailor Moon*”, em que, os nomes das personagens foram alterados para nomes ocidentais, e referências à culinária, a escrita, e alguns outros elementos culturais do Japão foram alterados ou cortados (ALLISON, 2000). A maioria dos animês que eram transmitidos legalmente na televisão do Brasil chegava através de distribuidoras norte-americanas, e consequentemente, com as edições feitas por elas (MONTE, 2010). E por mais que essas animações editadas apresentassem parte

¹²¹ Informação disponível no site: <https://www.wired.com/2016/03/netflixs-grand-maybe-crazy-plan-conquer-world/>.

considerável dos esquemas estilísticos do campo, outros eram subtraídos a partir de uma ótica estrangeira.

Com o conhecimento prévio da transmissão destinada a um público transnacional, como é possibilitado a produções destinadas a plataformas de *streamings* como a *Netflix*, os realizadores da animação japonesa podem incorporar processos de hibridismos na etapa de concepção e produção, permitindo que a animação de classificação mais ampla possa ser vinculada de maneira oficial em diversos países do globo ao mesmo tempo, sem a necessidade de interferência externa, como é o caso do “*Little Witch Academia*”. Essa lógica pode ser melhor exemplificada dentro dessa mesma plataforma de *streaming*. Na *Netflix* existe outra animação japonesa de garotas mágicas que apresenta o selo “original *Netflix*”, “*Glitter Force*” (2012). Porém, diferente de “*Little Witch Academia*”, essa animação foi adquirida pela plataforma através de licenciantes norte-americanos, após sua exibição tendo como público alvo original o japonês. Assim, para se adequar a um possível público infantil norte-americano e ocidental, essa animação foi editada, possuindo o seu total de 48 episódios originais convertidos em 40 nessa versão da plataforma de *streaming*.

Desta forma, o anime “*Little Witch Academia*” é um exemplo do que pode ser tendência frequente nas produções futuras destinadas a um público transnacional mais amplo, pois, esta animação concebe negociações entre elementos japoneses e elementos ocidentais de maneira mais intensa na dimensão tanto material quanto temática da animação, possibilitando um possível diálogo mais próximo com observadores de países distintos, e evitando uma alteração externa, criando uma unicidade no conteúdo transmitido de modo oficial, tanto no Japão quanto no resto do mundo. Além disso, a maior circulação e acessibilidade da animação japonesa de diversos gêneros promovida pelos *streamings* nos últimos anos também auxiliam na consolidação e maior reconhecimento de características desse tipo de produção por parte do público estrangeiro, contribuindo para a não maculação das obras a partir de uma violência externa por parte dos licenciantes, visto que tais características tornam-se familiares a um público transnacional.

Ademais, as animações da franquia “*Little Witch Academia*”, ao contar a história de uma garota japonesa que adentra um ambiente internacional, servem de alegoria para esse momento atual do campo da animação japonesa, e ao serem realizadas a partir de novos modelos de financiamento, que surgiram nessa última década, podem apontar uma nova trajetória das tensões existentes no campo, e consequentemente, novos processos de hibridismos culturais, que podem vir a se tornar tendência no futuro a partir de uma participação mais próxima do público não japonês no consumo desse tipo de produção.

Vale atentar, que neste trabalho utilizamos como foco a posição do subgênero de garotas mágicas, porém, tais negociações mais intensas com elementos e esquemas ocidentais, aqui percorridos, podem ser vistos também em outros subgêneros da animação japonesa, como nas animações de heróis que lutam, destinados ao público masculino, tanto jovem quanto adulto, como é o caso das animações “*My Hero Academia*” (2016) e “*One Punch-man*” (2015) que incorporam elementos das obras de super-heróis ocidentais ao mesmo tempo em que mantêm esquemas característicos do subgênero japonês. Ademais, outras animações japonesas desenvolvidas em associação com a *Netflix* que pertencem a outros subgêneros como “*Carole & Tuesday*” (2019) e “*Cannon Buster*” (2019), apresentam uma variação maior de tons de pele na configuração da aparência fixa das personagens, tendo nessas duas animações, protagonistas com o tom de pele mais escuro do que era comumente visto nas animações japonesas em momentos anteriores do campo ¹²².

É preciso destacar também que apesar do crescimento da indústria de animação japonesa nos últimos anos, e uma leve melhora nas condições de trabalho do setor em resposta aos acontecimentos sublinhados anteriormente, é apontado nos relatórios da indústria referentes aos anos de 2017 e 2018, uma preocupação com o aumento da dependência da indústria em relação a esses novos agentes, pois se as plataformas de *streaming* e as empresas licenciadas de outros países decidirem focar em outro tipo de produção audiovisual, a indústria de animação japonesa entraria em uma nova fase de retração. Porém, nos dois anos seguintes a esses relatórios, uma nova leva de animações japonesas se tornou fenômeno em solo japonês, encabeçados pela animação “*Demon Slayer*” (2019), que tem superado vários dos recordes anteriores de sucesso dessa indústria ¹²³. Por ser um fenômeno ainda em andamento, não é possível mensurar o impacto dessa obra no campo como um todo.

Por fim, é importante ressaltar que a animação ocidental, desde a década de 1990, também vem incorporando de forma consistente, elementos da animação japonesa. Obras como “*W.I.T.C.H.*” (2003), “*Winx Club*” (2004), “*Steven Universo*” (2013), “*LoliRock*”

¹²² A partir de uma investigação que realizamos durante esta pesquisa, a cerca da configuração visual de todas as animações japonesas lançadas entre o ano de 1963 e 2008, disponíveis nas bases de dados dos sites *myanimelist*, *animenewsnetwork* e no livro *The Anime Encyclopedia*, notamos que das 4724 animações listadas, divididas entre 2480 animações para televisão, 977 para o cinema, 1211 para venda direta em vídeo e 56 para distribuição direta pela internet, apenas onze produções apresentam personagens protagonistas ou co-protagonistas com tons de pele escuro. São elas: “*Wanpaku Ouji no Orochi Taiji*” (1963), “*Jungle Kurobee*” (1973), “*Arabian Nights: Sindbad no Bouken*” (1975), “*Taiyou no Ko Esteban*” (1982), “*Bug the Honey*” (1986), “*Jungle Bukku Shounen Mogli*” (1989), “*Fushigi no Umi no Nadia*” (1990), “*Shoujo Kakumei Utena*” (1997), “*Sin: The Movie*” (2000), “*Afro Samurai*” (2007) e “*Michiko to Hatchin*” (2008).

¹²³ Para mais informações acessar os sites: <https://www.japantimes.co.jp/news/2020/12/05/business/demon-slayer-economic-impact/> e <https://asia.nikkei.com/Business/Media-Entertainment/Demon-Slayer-breaks-box-office-record-held-by-Spirited-Away>

(2014), , “Star vs. as Forças do Mal” (2015), “*Miraculous*” (2015), “*Regal Academy*” (2016), “*She-ha*” (2018) e “The Owl House” (2020) apresentam influências claras dos animês, mais especificamente do subgênero de garotas mágicas. E tal influencia pode chegar ao ponto das animações ocidentais apresentarem uma grande quantidade de esquemas da animação japonesa como em “Avatar: A Lenda de Aang”, “Voltron: O Defensor Lendário” (2016) e “*Castlevania*” (2017). Esse tipo de animação não japonesa que apresenta uma grande quantidade de influência das animações nipônicas, principalmente em determinados aspectos visuais é nomeada como *murikanimes* ou pseudoanimês (LOPÉZ, 2013).

Nos últimos anos, alguns desses pseudoanimês produzidos em parceria com a *Netflix* têm recebido na plataforma a marcação como sendo um animê, propagando a ideia de que esse termo está relacionado a um estilo específico de configuração visual, mesmo que na prática essas obras apresentam apenas os esquemas mais evidentes da animação japonesa, deixando de lado, esquemas mais sutis, relacionados em sua maioria, ao contexto japonês, como a dinâmica complexa da relação personagem/mundo/premissa, os espaços de pausa e maneiras de encenação, presentes nas produções do campo da animação japonesa.

É preciso lembrar que estas produções ocidentais surgem a partir de uma posição específica, dentro de um campo que apresenta um histórico anterior de tensões entre agentes, e de uma trajetória de consolidação de convenções, assim, por mais que estas animações ocidentais incorporem elementos da animação japonesa, elas ainda permanecem diferentes desta, pois, essa incorporação ocorre a partir de uma posição em um campo com um histórico, agentes, capital incorporado, e espaços de possibilidades, diferentes. Do mesmo modo, a animação japonesa permanece diferente das produções do Ocidente ao incorporar elementos ocidentais. Todavia, com a tendência de uma maior intensificação das relações e tensões entre esses campos com trajetórias diferentes, torna-se interessante observar em uma pesquisa futura, como as negociações entre elementos ocidentais e japoneses ocorrerão em ambos os campos a partir deste momento, principalmente nos campos das animações ocidentais, devido à presença cada vez maior da produção animada japonesa no Ocidente. Assim, está pesquisa abre antecedentes para investigações posteriores tendo como foco, os processos de hibridismo cultural nos campos das animações ocidentais, como também, de uma retomada da exploração do hibridismo cultural na animação japonesa através de outras lentes. Além de uma análise mais focada no campo de produção, que não pôde ser apreciado em profundidade neste estudo, contemplando de modo mais específico a relação entre os estúdios, às diversas empresas de licenciamento, os animadores, os artistas conceituais, os sindicatos, e os setores editoriais da indústria de mangá.

Ademais, acreditamos que esta dissertação possa demonstrar ao PPGCOM da Universidade Federal de Sergipe, que existe um universo de produtos midiáticos ainda pouco estudados e que merecem uma atenção maior por parte academia, pois, como exploramos neste trabalho, muitas concepções essencialistas, e até mesmo preconceituosas sobre alguns objetos, podem ser difundidas e consolidadas, mesmo no campo acadêmico, por falta de pesquisas e discussões mais amplas.

REFERÊNCIAS

- ALLISON, Anne. Sailor Moon: Japanese Superheroes for Global Girls. In: CRAIG, T (org) **Japan Pop! Inside the world of japanese popular culture**. New York, M. E. Sharpe, 2000. p. 259–278.
- _____. **Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination**. Berkeley, University of California Press, 2006.
- AZUMA, Hiroki. **Otaku: Japan's Database Animals**. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2009.
- BARRAL, Étienne. **Otakus: Os filhos do virtual**. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2001.
- BAXANDAL, Michael. **O olhar Renascente: Pintura e Experiência Social da Itália da Renascença**. São Paulo, Editora Paz e terra, 1991.
- BELINI, Laís Santos. **A Diplomacia Pop-Cultural Japonesa de 2004 a 2014: motivações e antagonismos**. 2019. 103 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós Graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2019.
- BENJAMIN, Walter. **Textos de Walter Benjamin**. São Paulo, Abril S/A, 1975.
- BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a Espada**. 2ª ed, 4ª reimpressão, São Paulo, Perspectiva, 2014.
- BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: A encenação no cinema**. Campinas, Editora Papirus, 2008.
- _____. Introduction: Film Theory and Philosophy. In: ALLEN, R; SMITH, M (orgs). **Film Theory and Philosophy**. Oxford, Oxford University Press, 1996. p. 1–35.
- _____. **La narración en el cine de ficción**. Barcelona, Editora Paidós, 1996.
- BORGES, Patrícia M. **Traços ideogramáticos na linguagem dos Animês**. São Paulo, Via Lettera, 2008.
- BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre, Editora ZOUK, 2007.
- _____. **As Regras da Arte: Gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.
- _____. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro, Editora Bertrand Brasil, 1989.
- _____. **Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo, Editora UNESP, 2004.
- BUCCINI, Marcos. **Historia do Cinema de Animação em Pernambuco**. Recife, Serifa Fina, 2017.
- BUCCINI, M.; VIEIRA, R.; QUARESMA, C. **Mise-en-scène, movimento e interpretação em animações baseadas no estilo da xilogravura de cordel**. Intercom, 2011. Disponível em: <www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-1824-1.pdf>. Acesso em 5 de julho. de 2018.

BURGESS, Chris. **The 'illusion' of homogeneous Japan and national character: discourse as a tool to transcend the 'myth' vs. 'reality' binary.** Japan Focus: an Asia Pacific e-journal, Vol. 8 No. 9, 2010. p. 1–15.

BUTLER, Catherine. **Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in Puella Magi Madoka Magica (2011).** Children's Literature in Education Journal, Vol. 50, No 4, 2019. p. 400–416.

CARNAL, Leandro *et al.* **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI.** 3ª ed, 4ª reimpressão, São Paulo, Contexto, 2016.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização** 4ª ed, Rio de Janeiro, Editora UFRJ, 1999.

_____. Culturas Híbridas y estrategias comunicacionales. In: **Estudios sobre las Culturas Contemporáneas**, junio, año/vol. III, Número 005. México, Universidad de Colima, 1997. p. 109 – 128.

_____. **Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade.** 4ª ed, 8ª reimpressão, São Paulo, EDUSP, 2019.

CANNON, Jonathan. **Reassessing Anime.** Cinephele, The University of British Columbia's Film Journal, Vol. 7 No. 1 Spring 2011.

CANUTO, Otaviano. **A Crise Financeira Japonesa.** Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo. 1999. Disponível em: <<http://www.iea.usp.br/publicacoes/textos/canutocrisejaponesa.pdf>>. Acesso em 11 de julho de 2018.

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo.** São Paulo, Cosac Naify, 2013.

CHAN, Nicole. **The Paradoxical “Magical Girl”: Female Empowerment in Magical Girl Anime.** 2017. 11 f. Artigo apresentada como requisito parcial para obtenção do o grau de Bacharel em Ciências – Faculdade de Artes e Mídias interativas, NY Universidade de Shanghai, Shanghai. 2017.

CHOO, Kukhee. Cool Japan Nation: The Japanese Government's Promotion of Popular Media. In: TAKESHI, Tanikawa (ed). **Japanese in Nationalism and Popular Culture: The visualization of identities.** Tóquio, Seikyusha, 2010. p. 85–105.

CLEMENTS, Jonathan. **Anime: A History.** Londres, BFI Publishing, 2013.

CLEMENTS, Jonathan; MCCARTHY, Hellen. **The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation.** Berkeley, Stone Bridge Press, 2015.

CONDY, Ian. **The Soul of Anime: Collaborative Creativity na Japan's Media Success Story.** Londres, Duke University Press, 2013

CRAIG, Tim. **Japan Pop! Inside the world of japanese popular culture.** Nova York, M. E. Sharpe, 2000

DALMA, Kálovics. **The missing link of shojo manga history: the changes in 60s shojo manga as seen through the magazine Shukan Margaret.** Journal of Kyoto Seika University vol 49, p. 3-22, 2016.

DAVIS, Northrop. **Manga e Anime go to Hollywood: The Amazing Rapidly Evolving Relationship between Hollywood and Japanese Animation, Manga, Television, and Film.** Nova York, Bloomsbury Academic, 2016

DeFLEUR. M. L; ROKEACH. S. B. **Teorias da Comunicação de Massa.** Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1993.

DENISON, Rayna. **Anime: A Critical Introduction.** London, Bloomsbury Publishing Pic, 2015.

DRAZEN, Patrick. **Conventions versus Clichés: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation.** Berkeley, Stone Bridge Press, 2003. p.16–27.

FARIA, Mônica Lima de. **História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês.** In: Actas de diseño, Buenos Aires. Janeiro de 2007. Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseño/articulos_pdf/A4003.pdf>. Acesso em 10 de Janeiro de 2017

FERNADES, Valéria. **Mangá feminino, Revolução Francesa e feminismo: um olhar sobre a Rosa de Versalhes.** 2007 Disponível em: <https://www.academia.edu/6823268/MAN>. Acesso em 10 de agosto de 2020

FLIS, Daniel. **Straddling the Line: How Female Authors are Pushing the Boundaries of Gender Representation in Japanese Shonen Manga.** New Voices in Japanese Studies is an interdisciplinary Vol. 10, p. 76–97, 2018.

FRANÇA, Gustavo. **O Beijo do Amor Verdadeiro: a personagem de animação, a sua aparência e a representação da sociedade.** 2015. 97 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade de Federal de Sergipe, São Cristóvão. 2015.

GALBRAITH, Patrick W. **The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming.** Boston, Tuttle Publishing, 2014.

GOÉS, Weber Lopés. **Racismo, eugenia no pensamento conservador brasileiro: a proposta de povo em Renato Kehl.** 2015. 276 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília. 2015.

GOTO-JONES, Christopher. **Japão Moderno: Uma breve introdução.** Porto Alegre, L&PM, 2019.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o Olhar e o Gesto: Elementos para uma poética da imagem animada.** São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2006.

GOMBRICH, E. H. **A História da Arte.** 16ª ed, Rio de Janeiro, Editora Ltc, 2012.

_____. **Arte e Ilusão: Um Estudo da Psicologia da Representação Pictórica.** 3ª ed, São Paulo, Martins Fontes, 1995.

HENSHALL, Kenneth G. **A História do Japão.** Lisboa, Editora Almedina, 2017.

HEMMANN, Kathryn. **Short Skirts and Superpowers: The Evolution of the Beautiful Fighting Girl.** U.S.-Japan Women's Journal, Vol. 47, No 1, 2015. p. 45–72.

HIROMICHI, M. *et al.* **Anime Industry Report 2016**. Tokyo, The Association of Japanese Animations, 2016. Disponível em: <<http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>>. Acesso em 17 de novembro de 2018.

_____. *et al.* **Anime Industry Report 2017**. Tokyo, The Association of Japanese Animations, 2017. Disponível em: <<http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>>. Acesso em 07 de maio de 2019.

_____. *et al.* **Anime Industry Report 2018**. Tokyo, The Association of Japanese Animations, 2018. Disponível em: <<http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>>. Acesso em 12 de junho de 2019.

_____. *et al.* **Anime Industry Report 2019**. Tokyo, The Association of Japanese Animations, 2019. Disponível em: <<http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>>. Acesso em 23 de agosto de 2020.

HOBBO, Flávio. **Análise e Interpretação da Comunicação Gráfica Japonesa Contemporânea: o Kawaii, a Tipografia e o Flatness Interpretados Sob um Olhar Sociocultural, Estético e Histórico**. 2015. 355 f. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Lisboa. 2015.

HU, Tze – Yue G. **Frames of Anime: Culture and image building**. Hong Kong, H. Press, 2010.

IGARASHI, Yoshikuni. **Corpos da Memória: Narrativas do Pós-Guerra na Cultura Japonesa (1945 – 1970)**. São Paulo, Editora Annablume, 2011.

IKEDA, Riyoko. **Rosa de Versalhes**. Volume 2. São Paulo, Editora JBC, 2019. Tradução de Karen Kazumi Hayashida.

IKUINE, F; HARA, Y. **Policy Making Process for the creative industry: Anime Mirai case by the Agency for Cultural Affairs**. Transactions of the Academic Association for Organizational Science, Vol. 4, 2015, p. 52-58.

IMAMURA. T; LAMARRE, T. **Japanese Cartoon Films**. Mechademia, Volume 9, 2014, p. 107-124.

ITO, Kimio. From Social Movements to Shoujo Manga: An Alternative to Masculine Bravado. [2014]. Boston: The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming. Entrevista concedida a Patrick W. Galbraith, p. 24-29.

IWABUCHI, Koichi. **“Soft” nationalism and narcissism: Japanese popular culture goes global**. Asian Studies Review, Asian Studies Association of Australia, Vol. 26 No. 4, 2002. p. 447–469.

IWABUCHI, Koichi. **Uses of Japanese Popular Culture: Trans/nationalism and Postcolonial Desire for “Asia”**. Emergences: Journal for the Study of Media & Composite Cultures, Vol. 11, 2001. p. 199–222.

IZAWA, Eri. The Romantic, Passionate Japanese in Anime: A Look at the Hidden Japanese Soul. In: CRAIG, T (org) **Japan Pop! Inside the world of japanese popular culture**. New York, M. E. Sharpe, 2000. p. 138–153.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2ª ed. São Paulo, Editora Aleph, 2010.

JENKINS. H; GREEN. J; FORD. S. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo, Editora Aleph, 2014

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: identidade política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, Edusc, 2001

KINSELLA, Sharon. Cuties in Japan. In: SKOV, L; MOERAN, B (org) **Women, Media and Consumption in Japan**. Londres, Curzon Press, 1995. p. 220–254.

KOTANI, Mari. **Metamorphosis of the Japanese Girl: The Girl, the Hyper-Girl, and the Battling Beauty**. Mechademia, vol. 1, p. 162-169, 2006.

KUWATA, Naoko. **Making girls modern: The introduction of uniforms for Japanese school girls, 1914-1939**. 2004. 205 f. Tese (Doutorado em artes) – Faculdade de artes, Universidade de Manchester, Manchester. 2004.

LAHIRE, Bernard. Campo. In: CATANI, A; NOGUEIRA, M; HEY, A (org). **Vocabulário Bourdieu**. New York, Autêntica Editora, 2017. p. 64–66.

LAMARRE, Thomas. **The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media**. Minnesota, University of Minnesota Press, 2018.

LAMARRE, Thomas. **The Anime Machine: A Media Theory of Animation**. London, University of Minnesota Press, 2009.

LEBARON, Frédéric. Capital. In: CATANI, A; NOGUEIRA, M; HEY, A (org). **Vocabulário Bourdieu**. New York, Autêntica Editora, 2017. p. 101–103

LEONG, Jane. **Reviewing the ‘Japaneseness’ of Japanese Animation: Genre Theory and Fan Spectatorship**. Cinephile, The University of British Columbia’s Film Journal, Vol. 7 No. 1 Spring 2011.

LEVI, Antonio. The Americanization of Anime and Manga: *Negotiating Popular Culture*. In: BROWN, Steven T. (org) **Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation**. New York, MACMILLAN, 2006. p. 43–54.

LÓPEZ, Antonio Horno. **Animación japonesa: Análisis de series de anime actuales**. 2013. 510 f. Tese (Doutorado em Dibujo-Diseño y Nuevas Tecnologías) – Facultad de Bellas Artes Alonso Cano, Universidade de Granada, Granada. 2013.

LÓPEZ, Antonio Horno. **Controversia sobre el origen del anime: Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés**. Can A de animación/ Investigación. p. 106 – 118, 2011.

LU, Amy Shirong. **The many faces of internationalization in Japanese anime**. Animation: an interdisciplinary journal, Vol 3 No. 2, 2008.

LUCENA JR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e estética através da história**. 3ª ed, São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011.

LUYTEN, Sonia. A irreverência do Mangá e Anime em sala de aula. In: NETTO. R; VERGUEIRO. W (org). **Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações**. Fortaleza, Fundação Demócrito Rocha, 2018. p. 113 - 128.

McCARTHY, Helen. **A arte de Osamu Tezuka: Deus do Mangá.** São Paulo, Editora Mythos, 2012.

MELO, João Batista. **Lanterna Mágica: infância e cinema infantil.** Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2011.

MENDES, Mônica Vitória dos Santos. **A construção das imagens que nos constroem: marcas de gênero no corpo feminino representado em desenhos animados.** Intercom, 2016. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0706-1.pdf>>. Acesso em 5 de julho de 2018.

MERTON, Robert; LAZARSFELD, Paul. Comunicação de massa, gosto popular e a organização da ação social. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da Cultura de Massa.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990, p. 103-127.

MIYAZAKI, Hayao. **The Art of Kiki's Delivery Service.** 6ª reimpressão. São Francisco, VIZ media, 2018.

MILLER, Laura. **Beauty up: Exploring the Contemporary Japanese Body Aesthetic.** Califórnia, University of California Press, 2006.

MONTE, Sandra. **A Presença do Animê na Tv Brasileira.** São Paulo, Editora, Laços, 2011.

NAKAGAWA, Hisayasu. **Introdução à Cultura Japonesa: Ensaio de Antropologia Recíproca.** São Paulo, Martins Fontes, 2008.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation.** Nova York, PalgraveMacmillan, 2005.

NARVARY, Dharitri. **The Myths of Japanese "Homogeneity".** China Report, Vol. 40, 2004. p. 311-319.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de Série de Animação.** São Paulo, ANIMATV, 2011.

NEVES, Mauro. [2013]. São Paulo: Em Busca do Japão Contemporâneo. Entrevista concedida a Christine Greiner, p. 119-131.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos.** Covilhã, Livros LabCom, 2010.

NOVIELLI, Maria Roberta. **Floating Worlds: A Short History of Japanese Animation.** New York, CRC Press, 2018.

NUNOKAWA, Yuji. On Magical Girls and Male Fans: Kindness Rather than Strength. [2014]. Boston: The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming. Entrevista concedida a Patrick W. Galbraith, p. 54-63.

OKANO, Michiko. **A Estética Kawaii: Origem e Diálogo.** 2014a. Artigo disponível em: https://www.academia.edu/12372448/A_ESTETICA_KAWAII_ORIGEM_E_DIA_LOGO. Acesso em 13 de outubro de 2019.

_____. **Japão e Ocidente: Mobilidade, Apropriação e Releitura.** 22º segundo encontro nacional anpap. 2013 Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2013/ANAIS/simposios/10/Michiko%20Okano.pdf>>. Acesso em 03 de agosto de 2018.

_____. **Ma: a estética do “entre”**. Revista USP, Vol 100, p. 150-164, 2014b.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**, São Paulo, editora brasiliense, 2007.

_____. **O Próximo e o Distante: Japão e Modernidade - Mundo**. São Paulo, editora brasiliense, 2000.

ORTIZ, Renato (org.). **Pierre Bourdieu: Sociologia**. São Paulo, Editora Ática, 1983.

OTSUKA, E; LAMARRE, T. **An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: The Fascist Origins of Otaku Culture**. Mechademia, Volume 8, 2013, p. 251-277.

SAID, Edward. **Orientalismo: O oriente como invenção do ocidente**. 7ª reimpressão. São Paulo, Companhia das Letras, 2007.

SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. 2ª ed, 4ª reimpressão. São Paulo, Contexto, 2018.

SATO, BARBARA. **The New Japanese Woman: Modernity, Media and Women in Interwar Japan**. Carolina do Norte, Duke University Press, 2003.

SATO, Cristiane. **JAPOPOP: O poder da cultura pop japonesa**. São Paulo, NSP Hakkosha, 2007.

SATO, Toshihiko. On Magical Girls and Male Fans: A Different Sort of Heroine. [2014]. Boston: The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming. Entrevista concedida a Patrick W. Galbraith, p. 47-53.

SAITO, Kumiko. Magic, **Shoujo**, and **Metamorphosis**: *Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society*. The Journal of Asian Studies, vol. 73, No 1, p. 143-164, 2014.

SÉBASTIEN, Denis. **O Cinema de Animação**. Lisboa, Texto & Grafia, 2011.

STEINBERG, Marc. **Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan**. Minnesota, University of Minnesota Press, 2012.

SUAN, Stevie. **Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater**. Boston, Global Oriental, 2013

_____. **Anime's performativity: Diversity through conventionality in a global media-form**. Animation: an interdisciplinary journal, Vol 12 No. 1, 2017.

TANAKA. M; SAMARA. B .S. **Breve Percurso da Produção Televisual Japonesa: desafios e soluções**. XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom. 2012. Disponível em: < www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-0400-1.pdf>. Acesso em 27de junho de 2018

TAYLOR, Zoe. **Girl World: The “fabulous year 24 group” & the shoujo manga revolution**. The Illustration Report Spring, No 33, p. 34-43, 2016.

THORN, Rachel Matt. Shojo manga: Something for the girls. The Japan Quarterly Journal, Vol 48, No 3, p. 43- 50, 2001.

TOOLE, Michael. The Mike Toole Show: A Bit' O Honey. 2012. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/the-mike-toole-show/2012-10-07>. Acesso em 07 de novembro de 2019.

TSUGATA, Nobuyuki. **An Introduction to Animation Studies**. Tokyo, Heibonsha, 2005.

URBANO, Krystal. **Legendar e Distribuir: O fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais**. 2013. 174 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

WACQUANT, Loïc. Habitus. In: CATANI, A; NOGUEIRA, M; HEY, A (org). **Vocabulário Bourdieu**. New York, Autêntica Editora, 2017. p. 213–216.

WALKER, Brett L. **História Concisa do Japão**. São Paulo, EDIPRO, 2017.

WATANABE, Paulo Daniel. **Segurança e política externa do Japão no pós-Segunda Guerra Mundial**. São Paulo, Editora Alameda, 2015.

WHEELER, John. **The Higurashi Code: Algorithm and Adaptation in the Otaku Industry and Beyond**. Cinephele, The University of British Columbia's Film Journal, Vol. 7 No. 1 Spring 2011.

WELLS. Paul. **Animation and America**. Edinburgh, Edinburgh University Press, 2002.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência**. 6ª ed. São Paulo, Editora Paz e Terra, 2014.

YEW, Lee Kuan. **Cool Japan as the Next Future of Post-industrial Japan?..** Disponível em: https://lkyspp.nus.edu.sg/docs/default-source/case-studies/cool-japan.pdf?sfvrsn=c7b6690a_2. 2018

Yoshinari, Yoh. TV Anime 'Little Witch Academia': Interview with Director Yoh Yoshinari. [2017]. Manga Tokyo. Entrevista concedida a Ayaka Kawamata. Disponível em: <https://manga.tokyo/interview/tv-anime-little-witch-academia-interview-with-director-yoh-yoshinari/>

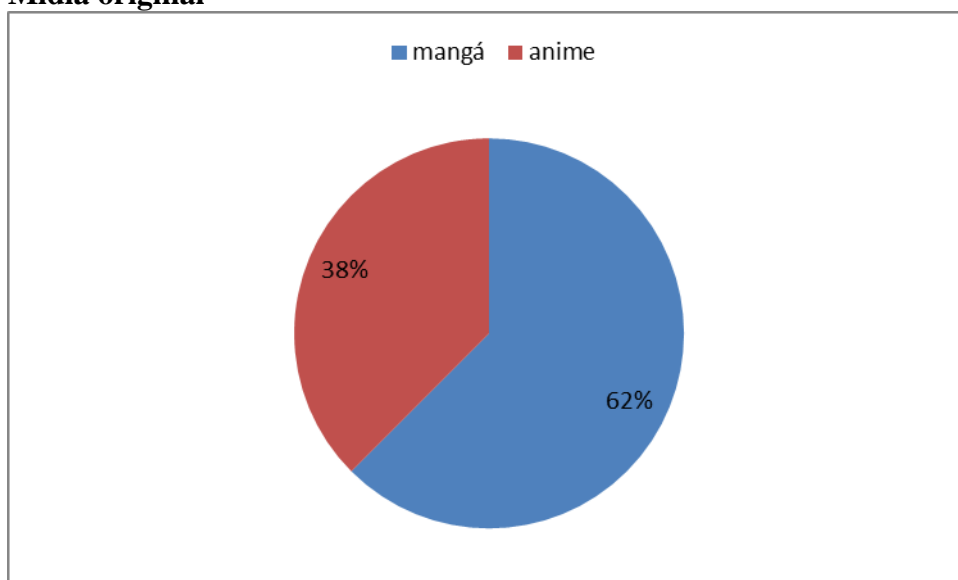
_____. TV Anime 'Little Witch Academia': Interview with Director Yoh Yoshinari. [2013]. Animestyle vol. 03. Entrevista concedida a Oguro. Disponível em: <https://wavemotioncannon.com/2017/01/03/yoh-yoshinari-interview-animestyle-032013-part-33/>

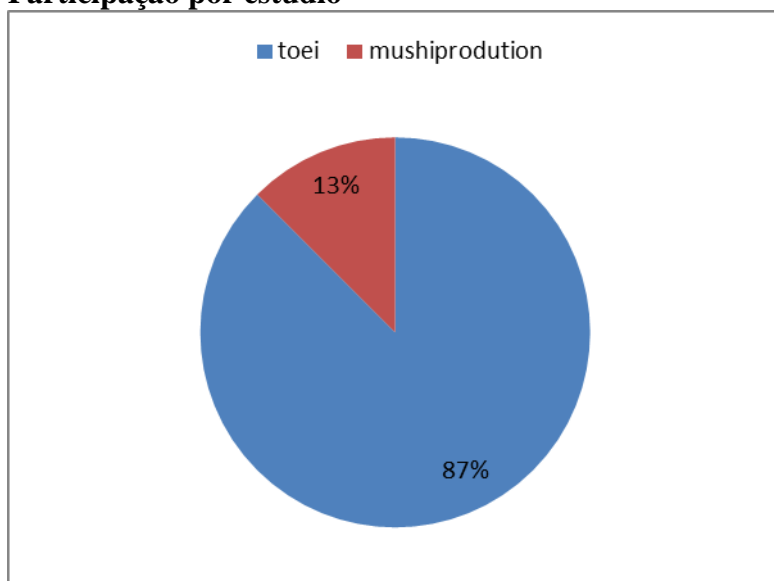
ANEXOS

Lista de animações japonesas de garotas mágicas durante 1963 a 1973

Ano	Título	Suporte	Estúdio	Mídia original	Nº de episódios ou duração dos filmes
1966	Mahoutsukai Sally	Tv	Toei	Mangá	107
1969	Himitsu no Akko-chan	Tv	Toei	Mangá	94
1970	Mahou no Mako-chan	Tv	Toei	Animê	48
1971	Sarutobi Ecchan	Tv	Toei	Mangá	26
1971	Fushigi na Melmo	Tv	Mushi	Mangá	26
1972	Mahō Tsukai Chappy	Tv	Toei	Animê	39
1973	Cutey Honey	Tv	Toei	Mangá	25
1973	Miracle Shoujo Limit-chan	Tv	Toei	Animê	25

Mídia original



Participação por estúdio

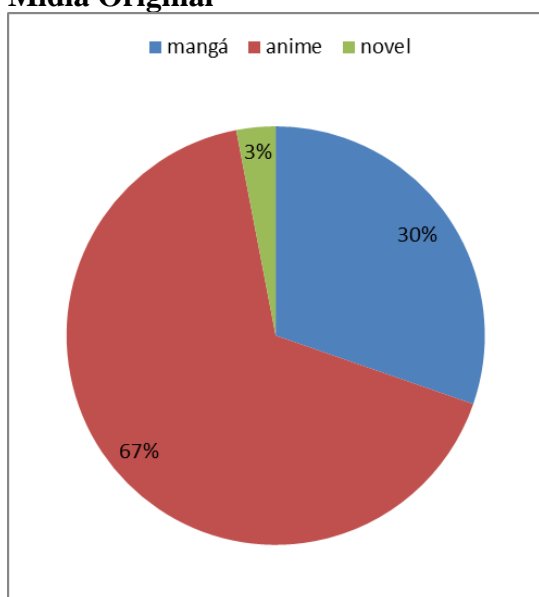
Lista de animações japonesas de garotas mágicas durante 1974 a 1990

Ano	Título	Suporte	Estúdio	Mídia original	Nº de episódios ou duração dos filmes
1974	Majokko Megu-chan	Tv	Toei	Animê	72
1978	Majokko Tickle	Tv	Toei	Mangá	45
1979	Hana no Ko Lunlun	Tv	Toei	Animê	50
1980	Hana no Ko Lunlun: Konnichiwa Sakura no Kuni	Filme	Toei	Animê	15min
1980	Mahou Shoujo Lalabel	Tv	Toei	Animê	49
1981	Daicon Opening Animations	Ova	Gainax	Animê	2
1982	Magical Princess Minky Momo	Tv	Production Reed	Animê	63
1983	Nanako SOS	Tv	Eigasha	Mangá	39
1983	Magical Angel Creamy Mami	Tv	Pierrot	Animê	52
1984	Magical Fairy Persia	Tv	Pierrot	Animê	48
1984	Magical Angel Creamy Mami: Forever Once More	Ova	Pierrot	Animê	1
1985	Magical Princess Minky Momo vs Magical Angel Creamy Mami	Ova	Pierrot	Animê	1
1985	Fantastic Adventure Of Yohko: Leda	Ova	Kaname Production	Animê	1
1985	Magical Angel Creamy Mami: Long Goodbye	Ova	Pierrot	Animê	1
1985	Star Magician Magical Emi	Tv	Pierrot	Animê	38

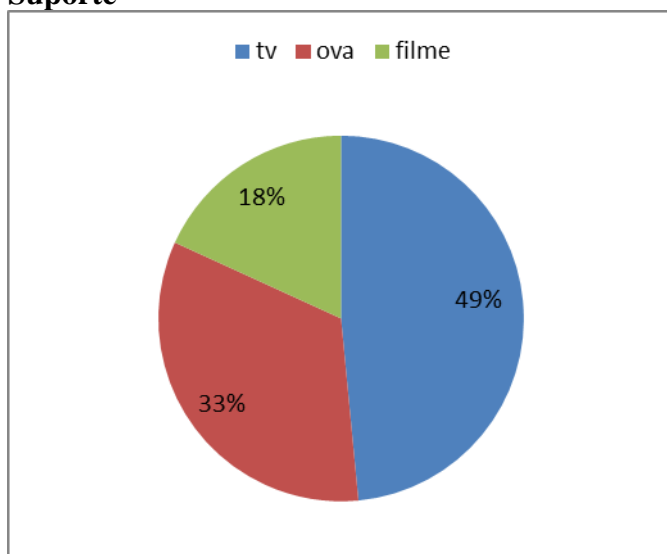
1985	Magical Princess Minky Momo: La Ronde in my Dream	Ova	Production Reed	Animê	1
1986	Magical Idol Pastel Yumi	Tv	Pierrot	Animê	25
1986	Star Magician Magical Emi: Semishigure	Ova	Pierrot	Animê	1
1986	Charming Figures of the Magical Girl Trio, Adesugata Mahou no Mami Persia Emi	Ova	Pierrot	Animê	1
1986	Star Magician Magical Emi finale	Ova	Pierrot	Animê	1
1986	Coral Reef Legend: Elfie of the Blue Sea	Filme	Nippon animation	Animê	1h 12min
1987	Majokko Club Yoningumi: A Kuukan kara no Alien X	Ova	Pierrot	Animê	27min
1987	Esper Mami	Tv	Shin-ei animation	Mangá	119
1987	Magical Fairy Persia Recap	Ova	Pierrot	Animê	1
1988	Himitsu no Akko- chan 2	Tv	Toei	Mangá	61
1988	Esper Mami Special: My Angel Mami-chan	Filme de Tv	Shin-ei animation	Manga	23min
1989	Himitsu no akko chan movie	Filme	Toei	Mangá	25min
1989	Himitsu no Akko- chan: Umi da! Obake da!! Natsu Matsuri	Filme	Toei	Mangá	24min
1989	Kiki's Delivery Service	Filme	Ghibli	Novel	1h 45min
1989	Mahoutsukai Sally 2	Tv	Toei	Mangá	88
1989	Mahoutsukai Sally 2 Special	Filme de Tv	Toei	Mangá	47min

1989	Mahoutsukai Sally (Movie)	Filme	Toei	Mangá	25min
1990	Magical Angel Sweet Mint	Tv	Production Reed	Animê	47
1990	Mamono Hunter Youko	Ova	Madhouse	Animê	6

Mídia Original



Suporte



Lista de animações japonesas de garotas mágicas durante 1991 a 2012

Ano	Título	Suporte	Estúdio	Mídia original	Nº de episódios ou duração dos filmes
1991	Magical Princess Minky Momo: Hold on to Your Dreams	Tv	Production Reed	Animê	62
1992	Hana no Mahou Tsukai Maribell	Tv	Production Reed	Animê	50
1992	Bishoujo senshi sailor moon	Tv	Toei	Mangá	46
1992	Hime-chan no ribbon	Tv	Gallop	Mangá	61
1992	Hana no Mahoutsukai Mary Bell: Phoenix no Kagi	Filme	Production Reed	Animê	43min
1993	Moldiver	Ova	Aic	Animê	29min
1993	Bishoujo senshi sailor moon R	Tv	Toei	Mangá	43
1993	Minky Momo in the Bridge Over Dreams	Ova	Asashi Production	Animê	1
1993	Bishoujo Senshi Sailor Moon R: The Movie	Filme	Toei	Mangá	1h 1min
1994	Akazukin Chacha	Tv	Gallop	Mangá	74
1994	Bishoujo senshi sailor moon S	Tv	Toei	Mangá	38
1994	Minky Momo in Tabidachi ni eki	Ova	Production Reed	Animê	1
1994	Shin Cutie Honey	Ova	Toei	Mangá	8
1994	Magic Knight Rayearth	Tv	Tms	Mangá	20
1994	Super Pig	Tv	Nippon animation	Mangá	51
1994	Bishoujo Senshi Sailor Moon S: The Movie	Filme	Toei	Mangá	1hr e 1min
1995	Bishoujo senshi sailor	Tv	Toei	Mangá	39

	moon super S				
1995	Magick Knight Rayearth II	Tv	Tms	Mangá	29
1995	Wedding Peach	Tv	Olm	Mangá	24
1995	Nurse Angel Ririko SOS	Tv	Gallop	Mangá	24
1995	Magical Girl Pretty Sammy	Ova	Aic	Animê	3
1995	Kaitou Saint Tail	Tv	Tms	Mangá	43
1995	Sailor Moon SuperS the Movie: Black Dream Hole	Filme	Toei	Mangá	1hr
1996	Bishoujo Senshi Sailor Moon: Sailor Stars - Hero Club	Ova	Toei	Mangá	3
1996	Bishoujo senshi sailor moon stars	Tv	Toei	Mangá	34
1996	Alice in Cyberland	OVA	Tokyo Laboratory	Game	1
1996	Mahoutsukai Tail!	OVA	Production Reed	Animê	6
1996	Mahou Shoujo Pretty Sammy	Tv	Aic	Animê	26
1996	Wedding Peach DX	Ova	Olm	Manga	4
1997	Jungle De Ikou!	Ova	Chaos Project	Animê	3
1997	Revolutionary Girl Utena	Tv	J,c staff	Mangá	39
1997	Cutei honey F	Tv	Toei	Mangá	39
1997	Cutie Honey F: The Movie	Filme	Toei	Mangá	38min
1997	Cutie Honey: OVA	Ova	Tms	Mangá	3
1998	Cardcaptor Sakura	Tv	Madhouse	Mangá	70
1998	Magical Stage Fancy Lala	Tv	Pierrot	Animê	26
1998	Cyberteam in Akihabara	Tv	Production Reed	Animê	26
1998	Himitsuko no akko chan 3	Tv	Toei	Mangá	44
1998	Devilman lady	Tv	Tms	Mangá	26
1998	Super Doll Licca-chan	Tv	Madhouse	Animê	52

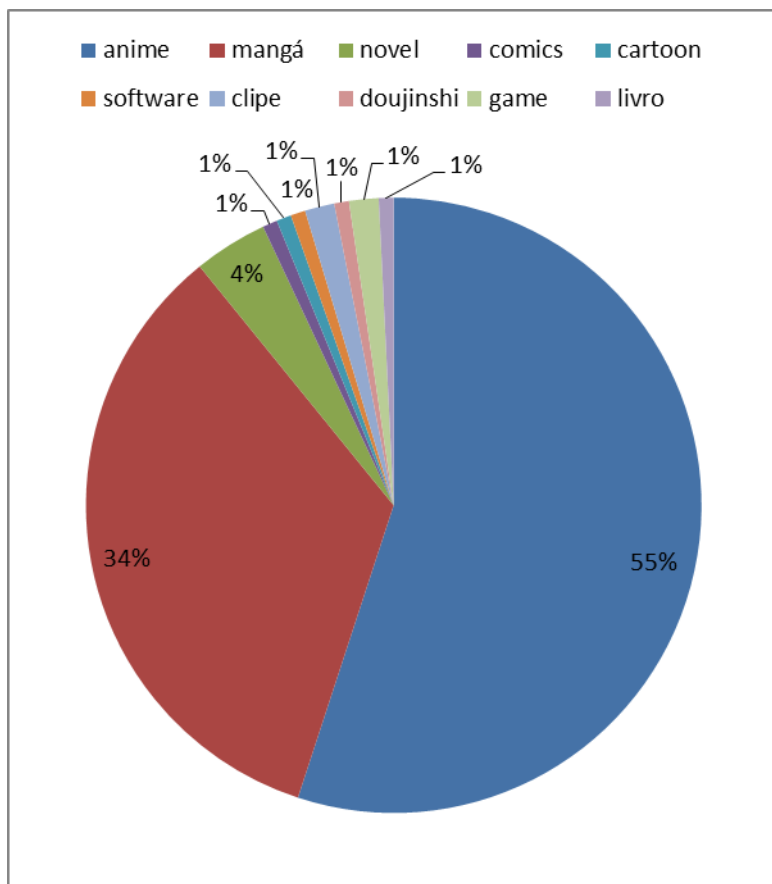
1999	Kamikaze Kaitou Jeanne	Tv	Toei	Mangá	44
1999	Ojamajo Doremi	Tv	Toei	Animê	51
1999	Corrector Yui	Tv	Nippon animation	Animê	52
1999	Mahoutsukai Tai! OVA	Tv	Madhouse	Animê	13
1999	Cardcaptor Sakura the Movie	Filme	Madhouse	Mangá	1h e 21 min
1999	Revolutionary Girl Utena: The Adolescence of Utena	Filme	J,c staff	Animê	1h e 30min
1999	Cyberteam in Akihabara: 2011 Summer Vacations	Filme	Production i.g	Animê	1h
2000	Ojamajo Doremi Sharp	Tv	Toei	Animê	49
2000	Cardcaptor Sakura the Movie 2	Filme	Madhouse	Mangá	1h e 22min
2001	Arjuna	Tv	Satelight	Animê	13
2001	Motto Ojamajo Doremi	Tv	Toei	Animê	50
2001	Puni Puni Poemy	Ova	J.c staff	Animê	2
2001	Cosmic Baton Girl Comet- san	Tv	Nippon	Mangá	43
2001	Prétear: The New Legend of Snow White	Tv	Hal film maker	Mangá	13
2002	Ojamajo Doremi Dokkan	Tv	Toei	Animê	51
2002	Tokyo Mew Mew	Tv	Pierrot	Mangá	52
2002	Magical☆Shopping Arcade Abenobashi	Tv	Gainax	Animê	13
2002	Princesa Tutu	Tv	Hal film maker	Animê	38
2002	Mahou no Star Magical Emi: Kumo Hikaru	Ova	Pierrot	Animê	1
2002	Nurse Witch Komugi	Ova	Kyoto animation	Animê	5
2002	Ultra Maniac	Ova	Production reed	Mangá	1
2002	Princesa Petite Yucie	Tv	Gainax	Animê	26

2003	Someday's Dreamers	Tv	J.c staff	Mangá	12
2003	Mermaid Melody: Pichi Pichi Pitch	Tv	Actas	Mangá	52
2003	Ultramaniac - Magical Girl	Tv	Production reed	Mangá	26
2004	Utakata	Tv	Hal film maker	Animê	12
2004	Pretty Cure	Tv	Toei	Animê	49
2004	Mermaid Melody: Pichi Pichi Pitch pure	Tv	Actas	Mangá	39
2004	Magical Girl Lyrical Nanoha	Tv	Seven arcs	Animê	13
2004	Re Cutie Honey	Ova	Gainax	Mangá	3
2004	Nurse Witch Komugi-chan Magikarte Z	Ova	Tatsunoko production	Animê	2
2004	Ojamajo Doremi Na-i-sho	Ova	Toei	Animê	13
2004	Gakuen Alice	Tv	Group tac	Mangá	26
2004	Tweeny Witches	Tv	Studio 4c	Animê	40
2005	Pretty Cure Max Heart	Tv	Toei	Animê	47
2005	Magical Kanan	Tv	Aic	Visual novel	13
2005	Sugar Sugar Rune	Tv	Pierrot	Mangá	47
2005	Madam is a Magical Girl	Tv	J.c staff	Animê	13
2005	Magical Girl Lyrical Nanoha A's	Tv	Seven arcs	Animê	13
2005	Happy 7	Tv	Hibari	Light novel	13
2005	Precure Movie 1	Filme	Toei	Animê	1h 10
2005	Precure Movie 2	Filme	Toei	Animê	1h 11
2005	Fushigi-boshi no Futago-hime	Tv	Hal film maker	Animê	51
2005	Akahori's Heretical Hour Love Jogo	Tv	Radix	Animê	13
2006	Magipoka, Renkin Sankyu	Tv	Remik	Animê	12

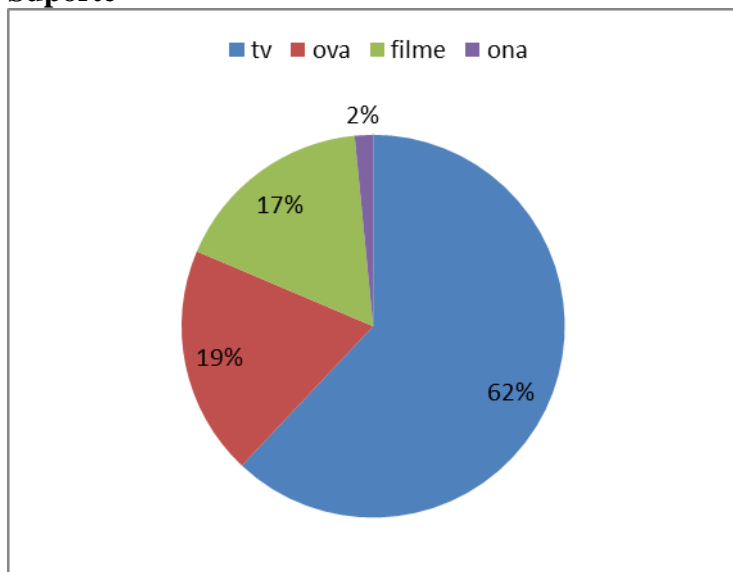
2006	Sasami Magical Girls Club	Tv	Aic	Animê	26
2006	Powerpuff Girls Z	Tv	Toei	Cartoon	52
2006	Pretty Cure: Splash Star	Tv	Toei	Animê	49
2006	Magical Witch Punie-Chan	Ova	Diomedea	Mangá	4
2006	Fushigi-boshi no Futago-hime Gyu!	Tv	Hal film maker	Animê	52
2006	Witchblade	Tv	Gonzo	Comics	24
2007	Magical Girl Lyrical Nanoha StrikerS	Tv	Seven arcs	Animê	26
2007	Kami-chama Karin	Tv	Satelight	Mangá	26
2007	Seven-Colored Drops	Tv	Diomedea	Visual novel	12
2007	Moetan	Tv	Actas	Livro	12
2007	Shugo Chara	Tv	Satelight	Mangá	51
2007	Tweeny Witches: Alice Adventures	Ova	4 c	Animê	6
2007	Yes! Pretty Cure 5	Tv	Toei	Animê	49
2007	Yes! Pretty Cure 5 Movie	Filme	Toei	Animê	1h e 10min
2008	Shugo Chara!! Doki	Tv	Satelight	Mangá	51
2008	Yes! Precure 5 GoGo!	Tv	Toei	Animê	48
2008	School Days: Magical Heart Kokoro-chan	Ova	Tnk	Visual novel	1
2008	Moe Gaku 5	Ova	Aic spirits	Software	40
2008	Precure Splash Star 3D Short Movie	Filme	Toei	Animê	12min
2009	Fresh Pretty Cure	Tv	Toei	Animê	50
2009	Shugo Chara!!! Dokki Doki	Tv	Satelight	Mangá	25
2009	Pretty Cure All Stars DX	Filme	Toei	Animê	1h e 10min
2009	Fresh Pretty Cure! Movie: The Kingdom of Toys has Lots of Secrets!?	Filme	Toei	Animê	1h e 10min
2009	Anymal Tantei Kiruminzoo	Tv	Satelight	Animê	50

2009	Kigurumikku V3	Ona	Aic	Animê	3
2010	Panty & Stocking	Tv	Gainax	Animê	13
2010	Heartcatch Pretty Cure!	Tv	Toei	Animê	49
2010	Prism ☆ Magical Calendar PRISM Generations!	Ova	G.1 neo	Visual novel	1
2010	Black★Rock Shooter (OVA)	Ova	Ordet	Clipe musical	1
2010	Magical Girl Lyrical Nanoha: The Movie 1st	Filme	Seven arcs	Animê	2h e 10min
2010	Pretty Cure All Stars DX2	Filme	Toei	Animê	1h e 10min
2010	Spellbound! Magical Princess Lilpri	Tv	Tms	Game	51
2011	Puella Magi Madoka Magica	Tv	Shaft	Animê	12
2011	Suite Pretty Cure	Tv	Toei	Animê	48
2011	Wish Upon the Pleiades	Ona	Gainax	Animê	4
2011	Pretty Cure All Stars DX3	Filme	Toei	Animê	1h e 11min
2011	Spellbound! Magical Princess Lilpri	Tv	Telecom	Animê	51
2012	Black Rock Shooter	Tv	Sazingen	Clipe musical	8
2012	Glitter Force	Tv	Toei	Animê	48
2012	Senki Zesshou Symphogear	Tv	Satelight	Animê	13
2012	Zettai Junpaku♥Mahou Shoujo	Ova	Barnun studio	Doujinshi	6min
2012	Pretty Cure All Stars New Stage Mirai no Tomodachi	Filme	Toei	Animê	1h e 13min
2012	Magical Girl Lyrical Nanoha: The Movie 2nd A's	Filme	Seven arcs	Animê	2 e 30min
2012	Puella Magi Madoka Magica the Movie Part 1: Beginnings	Filme	Shaft	Animê	2h e 10min
2012	Puella Magi Madoka Magica the Movie Part 2: Eternal	Filme	Shaft	Animê	1h e 49min

Mídia original



Suporte



Lista de animações japonesas de garotas mágicas durante 2013 a 2019

Ano	Título	Suporte	Estúdio	Mídia original	Nº de episódios ou duração dos filmes
2013	Glitter Force Doki Doki	Tv	Toei	Animê	49
2013	Little Witch Academia	Filme	Trigger	Animê	26min
2013	Magical Star Kanon 100%	Ova	Manglobe	Mangá	24min
2013	Puella Magi Madoka Magica the Movie Part 3	Filme	Shaft	Animê	1h e 56min
2013	Kill la Kill	Tv	Trigger	Animê	24
2013	Senki Zesshou Symphogear G	Tv	Satelight	Animê	13
2013	Maji de Otaku na English! Ribbon-chan	Tv	Aic	Animê	10
2013	Day Break Illusion	Tv	Aic	Animê	13
2013	Fate/Kaleid Liner Prisma Illya	Tv	Silver link	Mangá	10
2013	Magical Sisters Yoyo & Nene	Filme	Ufotable	Mangá	1h e 40min
2014	HappinessCharge Precure!	Tv	Toei	Animê	49
2014	Wizard Barristers	Tv	Arms	Animê	12
2014	Mahou Shoujo Taisen	Tv	Gainax	Programa de Tv de variedades	26
2014	Pretty Guardian Sailor Moon Crystal	Ona	Toei	Mangá	26
2014	Fate/Kaleid Liner Prisma Illya 2Wei!	Tv	Silver link	Mangá	10
2014	Yuki Yuna is a Hero	Tv	Gokumi	Animê	12
2015	Little Witch Academia: The Enchanted Parade	Filme	Trigger	Animê	53min
2015	Magical Girl Lyrical Nanoha ViVid	Tv	A-1 pictures	Mangá	12

2015	Senki Zesshou Symphogear GX	Tv	Satelight	Animê	13
2015	Wish Upon the Pleiades	Tv	Gainax	Animê	12
2015	Go! Princess Precure	Tv	Toei	Animê	50
2015	Precure All Stars Movie: Spring Carnival	Filme	Toei	Animê	1h e 14min
2016	Izetta: The Last Witch	Tv	Ajia-do	Animê	12
2016	Soushin Shoujo Matoi	Tv	White fox	Animê	12
2016	Mahou Shoujo Nante Mouiidesukara Second Season	Tv	Pine jan	Web mangá	12
2016	PreCure All Stars - Singing with Everyone♪ Miraculous Magic!,	Filme	Toei	Animê	1h e 10min
2016	Maho Girls Precure!	Tv	Toei	Animê	50
2016	Maho Girls PreCure! the Movie: The Miraculous Transformation! Cure Mofurun!	Filme	Toei	Animê	1h e 4min
2016	Fate/kaleid liner Prisma☆ Illya 3rei!!	Tv	Silver link	Mangá	12
2016	Ange Vierge	Tv	Silver link	Game	12
2016	Mahou Shoujo? Naria Girls	Tv	Bouncy	Animê	12
2016	Nurse Witch Komugi-chan R	Tv	Tatsunoko	Animê	12
2016	Nisekoi: ova	Ova	Shaft	Mangá	2
2016	Space Patrol Luluco	Tv	Trigger	Animê	13
2016	Mahou Shoujo Ikusei Keikaku	Tv	Lerche	Light novel	12
2016	Bishoujo Senshi Sailor Moon Crystal Season III	Tv	Toei	Mangá	13
2017	Miss Kobayashi's Dragon Maid	Tv	Kyoto animation	Mangá	13
2017	Little Witch Academia	Tv	Trigger	Animê	25
2017	Senki Zesshou Symphogear	Tv	Satelight	Animê	13

AXZ

2017	Land of the Lustrous	Tv	Orange	Mangá	12
2017	Yuki Yuna is a Hero: The Hero Chapter	Tv	Gokumi	Animê	6
2017	Yuki Yuna is a Hero: The Washio Sumi Chapter	Tv	Gokumi	Animê	6
2017	Eiga Precure Dream Stars!	Filme	Toei	Animê	1h e 11min
2017	Kirakira☆Precure À La Mode	Tv	Toei	Animê	49
2017	Twin Angels Break	Tv	J.c.staff	Game	12
2017	Mary and the Witch's Flower	Filme	Ponok	Livro	1h e 42min
2017	Cardcaptor Sakura: Clear Card-hen Prologue	Ova	Madhouse	Mangá	1
2017	Eiga Kirakira Precure A La Mode: Paris to! Omoide no Mille-Feuille!	Filme	Toei	Animê	1h e 10min
2018	Hugtto Precure	Tv	Toei	Animê	49
2018	Magical Girl Ore	Tv	Pierrot plus	Web mangá	12
2018	Magical Girl Lyrical Nanoha: Detonation	Filme	Seven arcs	Animê	1h e 51min
2018	Cardcaptor Sakura: Clear Card	Tv	Madhouse	Mangá	22
2018	Maerchen Maedchen	Tv	Hoods	Light novel	10
			entertainment		
2018	Maerchen Maedchen	Tv	Madhouse	Mangá	22
2018	Eiga Precure Super Stars!	Filme	Toei	Animê	1h e 10min
2018	Cutey Honey Universe	Tv	Production reed	Mangá	12
2018	Magical Girl Site	Tv	Production doa	Mangá	12
2018	Eiga Hugtto! Precure x Futari wa Precure	Filme	Toei	Animê	1h 10min

2018	Irodoko	Tv	P.A Works	Animê	13
2018	Kiratto Pri-chan	Tv	Tatsunoko	Game	51
2019	Pretty Cure Miracle Universe	Filme	Toei	Animê	
2019	Fate/kaleid liner	Ova	Silver link	Mangá	
2019	Magical Girl Spec-Ops Asuka	Tv	LIDENFILMS	Mangá	12
2019	Senki Zesshou Symphogear XV	Tv	Satelight	Animê	13
2019	Star☆Twinkle Precure	Tv	Toei	Animê	50
2019	Pretty Cure Miracle Universe, Eiga Precure Miracle Universe	Filme	Toei	Animê	1h e 10m
2019	Kiratto Pri☆chan 2nd Season	Tv	Tatsunoko	Game	51
2019	Fate/kaleid liner Prisma☆ Illya: Prisma☆Phantasm	Ova	Silver link	Mangá	1

Participação por estúdio

